电脑应用和娱乐的第一选择 总第151期

大众软件

14

Popsoft



2003年

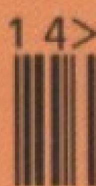
半月刊

WWW.POPSOFT.COM



ISSN 1007-0060







薄荷海飞丝
清凉挡不住 无屑我更酷
(1990)卫妆准字29-XX-0020号



罗技百万大奖等你拿！



罗技倾心奖 50名



罗技开心奖 40000名

¥10



罗技时尚奖 500名

罗技欢乐奖 1000名

7月1日-10月31日，只要你购买任何一款罗技产品就有机会获得各种缤纷奖品。

罗技倾心奖：	Canon PowerShot S50数码相机	50名
罗技时尚奖：	Swatch手表（价值480元）	500名
罗技欢乐奖：	价值100元罗技产品抵用券	1000名
罗技开心奖：	现金10元	40000名

开心奖在现场兑换；欢乐奖需一周内再次购买罗技产品时抵用有效；倾心奖及时尚奖须剪下刮刮卡，填写完整个人资料后于11月8日前（以邮戳为准）寄至：

上海市宝庆路1号1501室，罗技电子贸易（上海）有限公司市场部兑现。

邮编：200031

欢迎登陆罗技中文网站注册产品信息，赢取更多丰富奖品！

奖品以实物为准，图片仅供参考，
罗技公司对本次活动享有最终解释权！



Logitech

www.logitech.com.cn



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　长 高庆生
副社长 刘贫和（常务）
总　编 高庆生
副总编 裘聿纲

执行主编 Walker
副主编 王晨
编辑部 田震（主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 楼丽丽 答笛 杨立 谭湘源
首席记者 汪铁
专题记者 郭都 张宇 万楠方 李刚 李江
美术总监 祁津忆
本期责编 汪澎
电　话 010-88118588-1200
传　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广告部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 霍虹 陈卓 李友斌
电　话 010-88118588-8000
传　真 010-88135604
发行部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　话 010-88118588-1602
传　真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 邹敬
印　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂 中国建筑工业出版社印刷厂

刊　号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电　话 010-82634092
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2003年07月16日
零售价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

新闻速递

新品初评



专栏评述

对现在的朋友来说，在家宽带上网已经不是什么新鲜事。但还有相当多的朋友准备在家接入宽带时还拿不定主意，有时搞不好还会在安装或者使用宽带网的过程中遇到不愉快的经历。国内的宽带接入普及的情况究竟如何，又如何会有目前的种种现象呢？我们试着在本文中作一解释。

实用软件



就微软的操作系统来说，WinXP的多媒体应用及处理功能是空前强大的。与之前的操作系统所不同的是，无论图像、声音还是影像等各类多媒体文件WinXP都带有相应内嵌的标准组件来处理，而无需另外安装第三方的功能软件。除方便之外，软件的处理能力毫不逊色于市场上主流的同类多媒体处理软件。加上操作系统方面更有着其他软件无法比拟的兼容性，以及对Windows一贯傻瓜式操作的继承，确实是个人电脑家庭多媒体处理的最佳选择……

硬件评析

DIY有时是能省下一些金钱，可学会DIY和实践DIY需要耗费多少时间、精力和金钱？一体化的外观设计、严格的电磁辐射和兼容性/稳定性测试、良好的易用性、相对廉价的正版操作系统和应用软件、优良的技术保障和售后服务、丰富的附加价值和促销活动等都是品牌电脑看得见的实实在在的好处。对于家庭用户而言，光是这些的诱惑已难以招架。每年这个时候，我们都会在这里向大家集中展示各品牌机厂商的家用电脑，让大家了解品牌机的方方面面，也许解决方案就在其中。

网络时代

应用心得



编辑部报告

1983年7月15日，一个生产扑克牌的小公司在日本发售了自己的第一台家用游戏机。当然在那时，没有什么人能预料到自己的生活竟然能和这家小公司和他们的那台小机器发生如此亲密的接触。电子游戏？你是说电子游戏吗？那是什么东西？这就是当时大多数人的第一反应。
这家小公司的名字被中国人翻译得非常美妙，叫任天堂，而他们生产的那个小玩意儿就叫FC——Family Computer。
然而就算在20年之后的今天，很多中国人仍然不知道任天堂的名字，他们会指着角落里肮脏不堪的机器和胡乱堆在一起的黄色卡带说：这不是红白机吗？小霸王生产的呀！没错，当年我可是花了好几百大洋买的呢！
1983-2003，任天堂，我要向你致敬。

严格说起来，我没有过FC生涯，因为我几乎没有过自己的FC。

我从来不是一个狂热的游戏爱好者，但是这不能阻止我从看到她的第一眼开始就喜欢上了FC。

已经记不清最初是在什么时候玩上了FC。我最早的印象是在遥远的80年代的某一个春节，刚刚经过半年大学生活的高中好友们在同学家里聚会，杯盘狼藉之后，还能保持清醒状态的几个同学摆开牌桌搓起了麻将，而我则和东道主——我的可爱女同桌的弟弟迫不及待地接通电源，打开电视，插入黄色的卡带。那天晚上，我们一直在玩的游戏叫《沙罗曼蛇》。那其实是一个太空射击游戏，我一直都没有弄明白游戏为什么取了这样一个古怪的名字。我们俩不停地玩，在弥漫的烟雾中玩，在哗啦哗啦的麻将中玩，在同学们的呼噜声中玩，直到那天凌晨，我们骑行在空无一人的街道上，在凛冽的寒风中我想：FC这玩具真的太好玩了。

可是那时我最喜欢玩的游戏并不是《沙罗曼蛇》，而是《联合大作战》。那是在另外一个高中同学的家里，我们轮番使用武装直升机和装甲吉普车，一路杀过沙漠山丘，以自己的强大火力消灭来自天空、陆地以及海洋的一切敌人。在每一个关底，我们

向任天堂致敬

都必须寻找BOSS的死角。可是最让我恼火的是，无论是用直升机还是吉普车，我那同学的得分总是比我多，于是我在心里暗怒：不就是比我玩得多玩得熟吗？有什么了不起？等我买了自己的FC，哼！

大学三年级实习，是在陕西省蓝田的大山里面。那是我国运载火箭的研究基地，方圆几十公里的大山全是军事禁区。基地里面就像世外桃源一样安静，可是杂货店的柜台上面却摆着一台FC。于是我总习惯于在吃过午饭之后，独自一人来到杂货店里，在一群小孩子后面静静地看着他们玩《绿色兵团》。那时，全基地的人都沉浸在午休里面，门外的空场上，偶尔有几只母鸡在微风里走来走去，一只黄狗懒洋洋地趴在地上，吐着舌头喘气，只有“嚓”、“嚓”的声音单调地响着，那是游戏中的特种兵在用自己的匕首刺杀忍者……

不过我一直都没有自己的FC，直到我的父母老了，都退休了，我们家才有了自己的FC，不是我的，是爸爸妈妈的FC。他们最常玩的自然是《俄罗斯方块》，偶尔也能笨拙地操纵着那个脾气暴躁的水管工人在地下穿行，或者踩上滑板车在海岛上冒险，他们永远也搞不清怎样才能让《超级玛利》放礼花。而我除了开心地看着老爸老妈在电视上表演之外，自己也在玩《空中魂斗罗》，一个变态的游戏，我很少能打到第4关，直到有一年我和女友一起回家，两个人试了无数回，终于误打误撞碰对了传说中的密码，电视屏幕上显示出99条命的字样。我激动、我狂喜、我终于能通关了！可是就在此时，得意忘形的女友一脚踢翻了放机器的板凳，电源插头应声而落……于是，我的《空中魂斗罗》纪录至今仍然停留在第4关。

与PC面前孤独而寂寞的时光不同，FC在我的记忆中所留下的，永远是朋友们的相聚，是简单而真诚的友情，是无忧无虑的欢笑，是家人共享的温暖，它伴随着我度过了我的青涩年代。而我想，这样的体验，也同样铭刻在了全世界与我同龄的人心中，那是我们共有的秘密。

我从没试出过传说中的《魂斗罗》“海底关”，也没有过《魂斗罗》一命通关的纪录，但是FC对于我，仍然是一段永恒的快乐回忆，那是我生命中的一部分，谢谢你，任天堂。

walker@popsoft.com.cn
完成于2003年07月02日20时59分

信息速递

■本刊记者 Lee

新闻头条

廖士尧：升技正在从头做起

■本刊记者 司马平安



主板制造商升技公司在去年经历了“爆电容事件”和“最大的代理商倒闭事件（美国市场的总代倒闭）”等一系列“灾难”之后，在今年初销售额走入了低谷。曾经有报道说2003年的头两个月，升技公司在中国的单月销售额曾跌至8000片。很多人想知道这家主板业的一线大厂，这家曾经以产品超频性能优越而深受DIY迷喜爱的厂商是否还能起死回生。带着这个问题，本刊记者找到了该公司北京办事处总经理廖士尧先生。他首先证实了年初升技的颓势，同时又充满自信地表示年底时升技的销售额至少会比年初增长400%。“其实达到这个很容易，因为我们年初的业绩实在是太差了，而前一段时间我们在销售渠道、品牌形象、市场活动等方面都开始从头做起，现在我们已看到了希望。”升技目前需要完善的工作有很多，我们的读者最想知道的大概是以下几点。

大众软件： 升技会否一如既往地给玩家提供超频主板？

廖士尧： 今年升技在上半年推出的基于i845PE芯片组的BH7主板，在AMD平台推出的NF7系列主机板都具有十分强悍的超频能力，尤其是BH7可以超频支持800MHz FBS P4 CPU和DDR400的强劲性能，相信会得到超频玩家的喜爱。另外，采用nForce2芯片组的升技NF7系列主机板，拥有先进的北桥电压调节和5-Bits FID技术，也给超频玩家提供了极大的发挥空间。

大众软件： 您对主板厂商在I865主板上应用内存加速技术是怎么看的？升技是否也会这样做？

廖士尧： 升技基于I865PE芯片组的主板IS7也可以应用内存加速技术。IS7最新版本的BIOS即将发布，目前已处于最后的内部技术测试阶段，应该说性能提升的幅度还是非常惊人的。IS7的用户很快就能在升技网站下载到最新版本的BIOS。

大众软件： 据说升技要推出电子售后服务，能介绍一下吗？

廖士尧： 升技已在欧美市场率先推出了电子售后服务，让用户和经销商能在线实时查看返修产品的状况和进程。升技认为电子售后服务是今后的一个趋势，随着时机的成熟，升技会将这一先进的售后服务引进中国大陆。目前在中国大陆，升技公司对其产品实行三年质保，并严格按国家规定的三包政策执行。用户报修时只要带齐三包卡和发票就可到经销商处送修。依据三包规定中谁销售谁负责的原则，升技不直接对用户进行包修服务，但升技已与各级的授权经销商签订了服务合同，并确保他们能对所有销售的升技产品提供三包服务。三年的产品质保，也证明升技对自己产品品质的信心。

联想牵手FreeMarkets

联想集团近日与领先的全球供应管理服务提供商FreeMarkets签署协议，将采用后者的FullSource作为其采购平台，采购集团运营中所需的相关物料和服务。FreeMarkets FullSource方案是专为数百项开支类别而设的专业服务，结合了适合特定行业使用的项目管理、全天候的全球市场运营服务、相关特殊货品和供应市场走势的信息以及先进的采购技术，为各种产品和服务行销创造成功和高效的市场。联想集团高级副总裁刘军先生说：“在联想集团，我们一贯秉承为用户提供最好产品的理念，并在不断寻找能够理顺并促进我们业务流程的途径。采用全球供应管理服务，将把我们的企业采购提升到一个新的水平，提高我们采购部门的工作效率，并通过采用该服务的策略性业务功能，不断增强企业优势。”

讯怡纯净界建立优质服务

自三部委联合颁布电脑“三包”规定，对计算机商家的服务内容进行明确规定以来，服务已经真正引起各界的广泛关注，并将成为PC市场新的亮点之一。纯净界液晶显示器自上市之初就实行了“三包”服务，并在此基础上制订了更为优秀的售后服务规定：15天保退换，1年保屏，3年保修整机，保修期间不收取任何费用；此外，纯净界在售后还将对用户进行定期电话回访。

瑞星金山纠纷又起

6月25日，瑞星公司称，6月6日金山公司发表的名为“金山就所谓‘第二次杀毒降价大战’严正声明”中有多处捏造、散布虚伪事实，对瑞星公司进行恶意诋毁、中伤，严重损害了瑞星公司的商业信誉和商品声誉，在社会上造成了极坏的影响。为此，瑞星公司在取得律师团的法律意见和相关证据后，决定近日将对金山公司提起民事诉讼，要求金山公司公开赔礼道歉消除影响，并赔偿瑞星公司1000万元人民币的商誉损失费。

爱普生墨盒有了“变色身份证”

爱普生近日给自己的墨盒贴上了“变色身份证”，由原来的激光防伪标贴，改变为变色防伪标贴。原有的激光防伪标贴需要专业人员才能识别。新防伪标贴采用刀版制版，鉴别方式非常简单，用户在光线充足的地方，通过观察变色防伪标贴的颜色在铜红和墨绿色之间变换，

信息速递



数字IT

63亿： 由于PeopleSoft公司投资者表示对甲骨文公司当前的出价不甚满意，甲骨文公司于近日表示，将原来51亿美元的收购PeopleSoft价格提高22%，增至63亿美元。

39%： Touche公司近日公布的全球安全调查显示，39%的金融机构过去一年至少遭受过一次黑客入侵，而且在金融机构遇到的黑客入侵事件中，三分之二的黑客攻击活动来自企业外部。此外，仅有5%的企业表示对于其网络系统完全可以防范黑客攻击"充满信心"。

100万： 英国两名年轻的互联网网站创始人，近日将其公司出售给美国一家网站之后得到了100万英镑。这两名好友3年前在互联网业最红火的时候创办了他们的广告网站Espotting Media，但近来互联网业不太景气，他们也萌生了出售的想法，最终美国的Findwhat.com网站以现金和股份的形式收购了Espotting，也成就了两个年轻人成为百万富翁的梦想。

可以自己鉴定。应用这种防伪技术后，消费者可在购买前通过观察防伪标贴，购买后拨打800防伪查询电话两种方式对墨盒的真伪进行鉴别。

联想推出新的市场决策

近日，联想推出一项新的市场决策：调整沿用11年的"联想1+1"家用电脑品牌，推出"锋行"、"家悦"两款细分品牌，和原有的"天骄"品牌一起，组建成联想家用电脑的新阵容。联想明确提出：在坚持以"天骄"为主力的应用增值路线品牌的同时，以"锋行"定义出领先技术、强大性能PC的新基准，开拓出服务于玩家高手的全新市场；同时，以"家悦"满足诸多家庭轻松拥有电脑、轻松学习电脑的基本需求。无疑，联想将利用"天骄"、"锋行"、"家悦"三品牌的分进合击，使得联想在家用电脑领域再扩新版图的同时，进一步提升自己的市场份额。

金山推出"百刮百赢辨真伪"活动

据悉，金山软件公司将于近日在北京、上海、广州等11个大城市，为其最新推出的金山毒霸V和金山网镖V产品，举办全国首发式活动。同时，狂送200万短信话费的"百刮百赢辨真伪"大型促销活动也将同步推出。即从2003年6月15日起至7月30日，凡购买金山毒霸V、金山网镖V、金山毒霸V安全组合装任何一款产品的用户，只须刮开产品包装正面的"百刮百赢"刮刮卡，将其号码以短信形式发送至6008（移动用户）或9008（联通用户），即可得到产品真伪的短信回复，同时可获得最高达30元的短信话费奖励。此次"百刮百赢辨真伪"活动，中奖率为100%。为此，金山仅短信话费的投入就高达200万元。



LG未来窗4款新产品闪亮登场

近日，LG电子通过网络发布会形式，举办主题为"新技术、新未来"—LG"未来窗"新产品新技术发布会。LG电子（中国）有限公司董事长兼总裁卢庸岳先生做客新浪网直播室，亲临此次发布会现场。在发布会上，LG电子（中国）IT营销总部总经理朴基普先生，公布了以技术创新为核心的"INNOVATION FLATRON 2003"显示器发展战略。这一战略以技术创新为核心，同时也包括产品、营销手段、客户关系、品牌塑造、市场推广、服务等各个领域的全面创新，最终实现客户价值和企业价值的全面提升。本次发布会发布的4款新产品分别是："未来窗"LCD L1520B、L1720B以及"未来窗"XP F702P和数字"未来窗"F700PD。



美齐中标百台PDP产品

近日，易初莲花超市里又多了一样导购帮手——Jean美齐JV46。这款46英寸PDP产品将被安装在遍布上海的各大易初莲花超市中，作为超市广告放映、促销提示等活动的展示媒介，便于消费者及时了解超市内商品的最新动态，及时掌握商情，买到更加实惠的商品。同时，商家也通过这种新型的展示手段获取更多商机，增强买卖双方的互动、沟通。JV46采用原装进口46英寸高亮度彩色PDP显示模块，高质图像原装进口显示屏。

瑞星筹建亚太区最大安全研发中心

近日，北京瑞星科技股份有限公司宣布，今年投入3000万元，筹建亚太地区最大的信息安全研发中心，吸引国内外一流的软件开发人才，大规模提升研发实力。据了解，瑞星准备筹建的安全研发中心，将在目前研发团队的基础上进行扩充，由互联网攻防

金山毒霸病毒预告

7月13日： 蠕虫病毒（求职信Wantjob）将会发作。该病毒会占用大量系统空间，造成电脑运行缓慢直至瘫痪。遇到单月13日会自动发作，把所有系统文件加长一倍，浪费大量硬盘空间。如果感染的是视窗2000系统，它还会通过远程控制来自动运行该病毒。因此，一旦它控制了局域网服务器，对于企业用户危害更大。此病毒具有对抗反病毒软件的能力，能够自动终止一些反病毒软件的运行。该病毒主要通过QQ等网络途径传播。危害程度：高。

7月1、12、14、15、28、30日： 蠕虫病毒（荣誉勋章VBS.Chism.A@mm）将会发作。荣誉勋章是一种群发信件蠕虫，它可以通过Outlook地址薄自动发信进行传播。病毒发作，会改变系统里所有.vbs文件。每月1日、15日、30日在注册表HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run里添加键值：Anger；每月的12日、28日，它会努力关闭操作系统并显示一条信息；每月的14日，它会使键盘失去作用并显示一条信息。危害程度：低。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站www.duba.net下载新的升级包。



言论

"我们对中国没有低估，而且在各个公司里，中国的信誉度每天都在激增。"

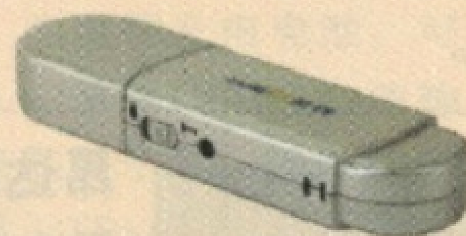
——英特尔中国总经理杨旭作客新浪聊天时说

"既然电信企业所经营的产品是话务量，那么也必须依靠"白猫黑猫"法则，而就目前而言，小灵通的确是能抓住耗子的好猫。"

——网通集团有关人士在接受记者采访时表示

实验室、网络安全研发中心和反病毒研发中心三大机构组成，拟扩充到300人的规模，将成为亚太地区规模最大的专业信息安全产品研发基地。而防火墙、入侵检测等网络安全产品的研发，则是该研发中心的重点项目。

蓝科火钻闪盘夏日促销



建达蓝德近日展开了一次针对"非典"的价格调整活动，将其刚推出的USB 2.0接口256MB超大容量闪盘的价格调整为780元。该闪盘在外观上依然沿袭蓝德的一贯特色，其USB 2.0接口可将传输速度由原来的12Mb/s提升到480Mb/s。

QDI暑期送好礼

从2003年7月1日到2003年8月31日，QDI掀起"夏日风暴"，在全国各大城市开展"沟通无极限，塑造你的数字化生活——QDI暑期好礼多多"活动。在此期间，消费者选购QDI P2PE/800-6A，P8GE/800-6A、KD7X/400A-6A主板中任一款，只要加68元，就能获得QDI"鹰之眼"高清晰度摄像头1个。QDI"鹰之眼"采用高解晰度CMOS 35万像素感光芯片MCCD，影像光源自动增光补益技术，集视频会议、网上聊天、可视电话、真人互动游戏、六合一快看影音软件于一体。此外，在此期间，只要你购买QDI P2ED-6A 、BA1-6A、BA1-6AL主板中任一款，加38元，还能获得1款精美QDI闪彩光电鼠标。



图片新闻



昂达炫盘迎接感性时代。

优派再次出击大屏幕液晶显示器市场

继2003年初率先大幅降低大尺寸液晶显示器价格之后，近日，优派再次出击大屏幕液晶显示器市场，推出"Vetta系列"液晶显示器。该系列通过了TCO'03认证，在原有TCO'99的基础上，在色彩真实还原、人体工程学、环保无辐射方面表现更优秀。Vetta系列的一大突出特点是配备了"数位整合传输端子"，包含多组模拟及DVI数字信号输入。2组类比及1组DVI数字信号输入端子，使影像更清晰；4个USB 2.0传输接口，支持多重影像信号输入，使数据传输更快速。另外，Vetta系列中的VP171b/171s还具备16ms超快响应时间，"ClearMotiv动画清晰显像技术"，可加快画面反应速度，每秒可播放62.5帧画面，并兼容720p高阶数字电视信号格式（HDTV）。

263精彩举措阐释新理念



263网络集团，在"让用户持续受益"新理念的指导下，推出了新的举措——263除北京外，分别在上海、广州建立了独立的电子邮件Web服务器，其中上海、广州地区还将相应建立本地化的电子邮件服务频道，并同步建立上海、广州的263电子邮件客户服务中心。同时，263还投资约1000万元为263电子邮件的老用户们全面免费扩容，所有263电子邮件的老用户都可获得尊贵的VIP用户服务，即享受更大容量的高一级专业邮件服务。

深思加密锁以旧换新

深思洛克公司近日新推出高强度加密锁——深思IV型加密锁，并于全国范围内全面开展"以旧换新"大型促销活动。活动时间从6月1日至9月30日，凡在活动期间购买深思洛克高强度加密锁——深思IV标准版一套的用户，即可享受任意旧款加密锁每套按单价15~20元人民币折抵部分采购款的优惠。深思IV型加密锁硬件核心，采用国际上安全级别最高（EAL5+）的智能卡芯片，能有效抵御电子探测及攻击。

产品快报

■本刊记者 Lee

Acer再上“迅驰”新品

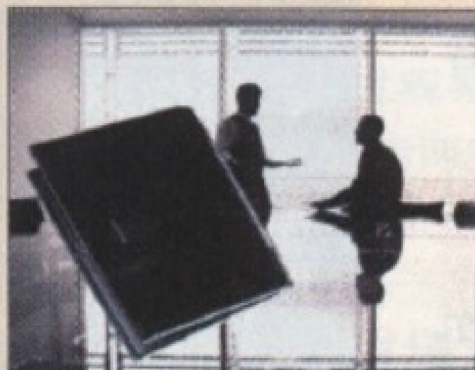


近日，原Acer TravelMate 650亚轻薄的迅驰技术换代机型——Acer TravelMate 660系列登场。该产品重2.76kg，采用Intel Pentium M 1.4GHz，Intel 885GM芯片组，内建802.11b无线网络模块，集低功耗、无线连接、移动便携特色于一身；同时具备40G至60G超大容量硬盘，以及高达256MB的系统内存（最大可扩充至1024MB）；14.1”液晶显示屏，可展现更清晰逼真画面。

华旗推出“傻瓜型”330万像素数码相机

该款数码相机采用日本原厂A级彩色CCD传感器，330万像素，可硬插值到550万像素，分辨率高达2048×1536dpi；拥有24位真彩色，3倍光学变焦，满足家庭用户的拍摄需要。该机还拥有3倍自动光学变焦和4倍数码变焦，满足用户远近距离的拍摄需求；内置16M闪存，可拍摄200张相片；不限时的有声数码摄像功能，让用户尽情享受数码影像的无穷魅力。

东芝高性价比M20新品上市



自今年3月英特尔迅驰技术在全球面世以来，短短数月时间，主流厂商纷纷推出了自己的迅驰产品。东芝近日推出了一款性价比较高的迅驰笔记本电脑Satellite M20，采用1.4GHz处理器。作为一款典型的迅驰产品，Satellite M20带有英特尔PRO/Wireless 2100无线组件，配合东芝独有的ConfigFree软件，可实现有线/无线局域网之间的自动切换；采用Intel最新的855GM芯片组，集成显示芯片，支持高达64MB的动态DDR显存。而256MB DDR内存、40G硬盘、8×DVD-ROM、14.1英寸显示屏等对于主流商务应用而言，也都是恰到好处的搭配。市场参考价：17000元左右。

微星推出K8主板

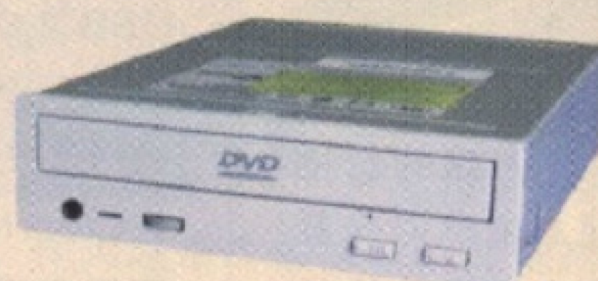
微星K8D MASTER-F服务器主机板是全球第1片Opteron（K8）支持主机板，也是大陆第1块正式上市的K8主板。它采用AMD 8131芯片组，可保证系统的稳定运作，有兼容64位与32位操作系统的能力；支持双路K8 CPU（Optron）处理器，6条内存插槽，最大支持12GB Registered ECC DDR333内存；集成双千兆网卡；提供集成ATI 8M Rage XL显卡，3条64位PCI-X及2条32位PCI插槽或者Mini-PCI扩展，4个USB接口；主板还集成MSI独创的MMS远程控制软硬件系统，使你不论在何时何地都可管理你的系统。同时它能配合Microsoft Windows 2003 64-bit版本，给你完全不同的64位计算体验。

奇丽液晶显示器CMV CT523上市



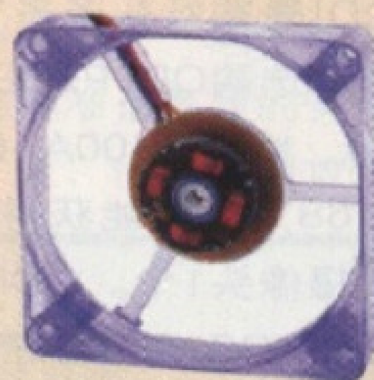
该显示器沿用CMV奇丽的“背置式U型六灯管”专利设计，对比度为500：1，亮度450cd/m²，可视角度为170度/120度，反应时间16ms。在使用了经改良后的第2代背置式U型6灯管后，CT523的机身边框及厚度方面均大有改进。机身内置喇叭，OSD按钮设计方便，全新底座可作多种倾斜度及高度调校。市场参考价：2599元。

昂达DVD299元上市



昂达在保障服务不变质的同时，突破价格瓶颈，16×DVD以299元的低价，成功达成了广大用户预期的心理价位。该DVD采用日本日立优质光头，专为国内设计，超强纠错能力，还特别设计了全区域码功能，读各种大片都可运转自如。在其它功能上，昂达也做了精心设计：如无限升级Firmware，无电紧急退盘系统，低噪声、低震动设计等。

世界第一个纳米散热器问世



近日，富士康推出了采用纳米陶瓷轴承（NCB）技术的系列电脑散热风扇。由于纳米陶瓷轴承采用纳米氧化锆作为制造材料并搭配纳米级的粒子润滑剂，从而使风扇的轴承密度得以减小，耐腐蚀性，耐高温能力大幅提高；同时也使采用此轴承的散热风扇绕线空间、扭矩得以增大，并提高了风扇转速，加大了叶片空间。另外，经过各种测试证明，采用此技术的散热风扇可在各种恶劣的环境中安全长时间地工作。

华硕WLAN产品印象

WLAN无线网络让人们摆脱了线缆的束缚，逐渐成为人



环球

美国： 美国联合航空公司近日表示其将为整个北美市场上的航班安装电子邮件服务装置，到今年年底之前，联合航空公司的500多架客机将为乘客提供电子邮件服务，这将是美国航空公司第1次决定为乘客提供这种服务。

日本： 日本电信业龙头日本电信电话（NTT）旗下企业NTT West近日表示，将推出新型ADSL网络接入服务。新技术的传输速度高达每秒24MB，是现有速度的两倍，将使宽带服务市场的竞争升温。

们的主要网络接入方法。华硕设计生产了一系列WLAN产品，其功能有什么独到之处呢？众所周知，无线网络产品的性能好坏，80%以上取决于产品的无线接口——天线系统的设计。WL－100g独特的全向双极F状天线让客户的笔记本电脑在几乎各个方向保持良好的连接传输特性，免除你上下左右移动笔记本之苦。WL－140是USB接口的WLAN网卡，其小巧的体积可随身携带，用于所有支持USB接口的电脑。其6dB的高增益天线，具有强大的穿透墙壁能力，只要指向接入点，即可获得更远的传输距离。

信利369MP3播放器热销

日前，信利公司最新的369MP3播放器上市，已成为市场热销的数码产品之一，具有播放MP3、录音、FM收音、移动存储硬盘等多种功能。它是目前市场上最轻薄的产品之一，外观尺寸为56mm×38.5mm×15mm，重50克。内置锂充电电池，可连续播放14小时（不开背光）；采用USB接口传输数据和充电，配有蓝色背光液晶显示屏，附送挂绳和高品质耳机。业内人士指出：TRULY之所以将个头做得这么小，不光是针对MD的举措，也是针对国内市场同质化竞争的手段之一。由于技术领先，369MP做得如此小巧，一时间很难有厂家能仿造，从而达到了独树一帜的目的。市场参考价：128MB/1400元。目前购买还有QQ玩具礼品配送。

威盛推出Antaur处理器

近日，威盛电子继中国芯C3之后又推出了一款名为Antaur的新式CPU，其应用对象为潜力巨大的中低端笔记本市场。Antaur采用0.13微米的制作工艺，前端总线133MHz，起始频率为1.0GHz（将会陆续发布1.1GHz、1.2GHz以及Antaur2产品），沿用EPGA封装（35mm×35mm，368针）。由于搭载了新的CoolStream核心，Antaur和C3相比性能提升非常明显。此外，Antaur还支持SEE 3D指令集并集成全速运作的浮点运算FPU单元。

一阳科技M19B光学滚轮鼠标上市

日前，国内专业键鼠生产厂商一阳科技向市场推出一款M19B光学滚轮鼠标。该产品主色呈白色，两侧与底面为透明红，整体较瘦长；采用“蜂腰”设计，中间靠近前端的地方明显要窄一些，符合人机工程学。内部使用了0.1数字编码卷轴技术，有效避免使用传统机械光传输卷轴易出现的无或误操作，且卷轴时无杂音，段落感更强，反应迅速精准。该产品使用USB和PS/2接口，无需任何驱动可直接使用。产品报价：78元。

爱普生推出不到1元的高质量光泽照片纸

近日，爱普生公司又有新举措——推出了30张高质量光泽照片纸，6”规格（100mm×150mm）量贩装仅售29.9元，使照片纸的单价降到1元以下。今后，拥有数码相机的用户坐在家里就可得到逼真自然的纸上照片。这种6”高质量光泽照片纸（Premium Glossy Photo Paper，简称“PGPP”）是数码照片专业用纸，使打印的照片更接近自然，真实反映人的肤色，打印的照片画质与传统照片无区别；其尺寸与普通传统照片一样大小，省却用户打印时烦琐的排版剪切，可直接插入影集珍藏。

联想推出ET180电脑手机



联想在近日品牌切换的同时，开始推出一批手机新品，其中最为抢眼的是一款名为ET180的电脑手机。该产品具有3.5英寸的彩色液晶显示屏，采用Intel 400MHz CPU和微软Pocket PC 2002 Phone版操作系统，融合了手机和高端随身电脑的全部功能，联想将之诠释为“手机+电脑+因特网”。当然，价格也比一般的手机要高很多，市场参考价：6000元。

电子辞典“真彩王”面世



香港权智集团日前推出了中国市场第1款彩色辞典机——快译通“真彩王”牛津8800。该产品可达到65536真彩色，320×640高精度显示，中文显示可达10行5列；可接驳电脑下载多种信息，包括下载彩色照片，并可将其设定为开机画面；可在本机上制作照片边框，具备照片循环播放或随机播放功能；内置殿堂级《牛津当代大辞典》，还可实现人机对话。用户可从快译通网站下载各种软件和游戏进行更新。

全国软件零售排行榜（2003年06月）

	应用类		娱乐类
1	瑞星杀毒2003	1	盟军行动－猎杀潜航
2	金山毒霸2003	2	南侠展昭痞子龙
3	KV江民杀毒王2003	3	帝国时代之赛尔特之王
4	NortonInternetSecurity(NIS)2003	4	三角洲特种部队4：黑鹰坠落
5	WINDOWS优化管理专家	5	命运的路Ⅱ
6	新电脑工具箱 2003	6	空战指挥官
7	超级兔子魔法设置 2003	7	反恐精英
8	豪杰超级解霸 5 年珍藏版	8	无敌先锋
9	金山词霸 2003	9	魔力宝贝
10	金山快译 2003	10	战地 1942

综合类

1	英语听力滚瓜烂熟	6	平面美术风云 Photoshop7.0
2	开天辟地 3	7	ALSD－课件大师 5.0
3	装机一条龙 2003	8	从零开始学英语
4	金山打字 2003	9	美国之音标准英语 2002
5	虚拟空间大师 AutoCAD2002	10	Flash MX 实例创作自学宝典

感谢连邦有限公司、晶合时代软件公司的协助。



厂商： 华硕电脑 (ASUS)
上市： 2003年6月
售价： 9999元
附件： 变压器、电源线、驱动及软件、说明手册
推荐： 有较高多媒体、视频创作要求的高端用户
咨询电话： 010-65545477

炫目度： 4
口水度： 4.5
性价比： 4

晶合实验室 李璨

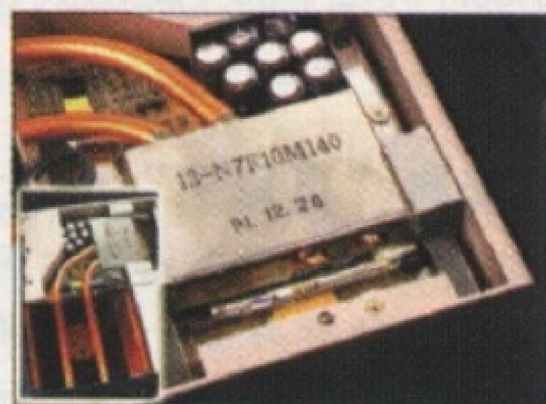
精致的巨人——华硕新款D1移动PC



移动PC的出现，填补了笔记本电脑和台式机之间的空白，但早期移动PC粗放式设计使得很多地方不尽人意，在一定程度上给消费者留下不好的印象。随着设计、生产工艺逐渐成熟，移动PC开始走向发展壮大阶段，而华硕的加入无疑给市场注入一针强心剂，这次华硕送测的D1524G-DR移动PC无论制造工艺、性能乃至功能应用，都令人对移动PC刮目相看。

D1524G-DR可算是目前最为强劲的移动PC，其配置不仅大大超越普通笔记本电脑，某些部件甚至比主流台式机还强：首先让我们吃惊的是处理器——533MHz FSB的P4 2.4GHz，主板和内存分别采用矽统SiS M650+SiS 962组合及256MB DDR266；IBM的40GB笔记本硬盘，并搭配15英寸的液晶屏；此外，它还配备了Combo光驱及带光纤输出的声卡，周边数码配置也相当齐全；不带电池的重量为3.3公斤（外置电池为选配件）。

D1524G-DR不仅配置强劲，外观也显得很精细，外壳使用强度较大的材料，以银白色为主体，风格与华硕笔记本系列一致，具有浓郁的金属气息。打开铝合金背盖的液晶屏，键盘布局显得游刃有余，大尺寸屏幕的好处的确不少；键盘左上方有CPU散热系统的进风口。



热管散热系统，风扇隐藏在散热片下面。

使用D1524G-DR是一件相当愉快的事情，因为使用了铜质热管和散热片，且处理器工作温度不高时风扇转速较低，因此噪声控制得非常好。试用过程中系统工作稳定，并没有因为风扇转速原因而死机，机身温度也在可以接受的范围内，可见散热效率颇高。

D1524G-DR的扩展功能很丰富，正前方侧面有“多媒体主播台”，可在不开机的状态下播放CD：轻触标有CD字样和三角符号的电源键，即可为光驱独立供电，前进和后退键同时具备音量调节功能（按住不放）。我们发现，此时键盘也处于工作状态，可通过键盘上的功能键调节音量，这一播放功能能给使用者带来很大方便。



多媒体主播台

除具备常规的USB 2.0（4个）、网卡、Modem、VGA（D-sub）、PC卡插槽（1个）等配件外，D1524G-DR还提供IEEE 1394（2个）、4合1读卡器、5.1声道环绕音效及光纤输出，强大的处理器能对输入的视频信号进行编辑处理，读卡器让我们再也不必担心数码相机里数据繁琐的下载过程。D1524G-DR还提供了丰富的软件工具，除专门设计的快捷键及温控软件外，还配置了PowerDirector 2.1Me、ASUSDVD XP、MediaShow SE2.0等视频编辑播放软件，还有方便用户刻录光盘的Nero5。

从测试成绩来看，D1524G-DR完全能满足办公需求，处理器也能轻松完成简单的视频编辑、音频压缩等任务，适合办公及多媒体应用，而3D游戏依然不是移动PC的长项。

测试项目	成绩
Business Winstone 2002	23.8
Content Creation Winstone 2003	26.4
Quake III (Normal 16bit)	71.1
3Dmark2001 SE默认测试	1113

晶合实验室测试联盟



工程师点评

D1524G-DR精致的设计和较高的配置相映成趣，除3D性能较弱以外，其性能远高于相同价位的笔记本电脑，几乎可和台式机一较高下，不失为一般台式机的替代者。不过它接近万元的售价还是显得稍高了一些，好在华硕D1系列还有6799~8999元的3款机型，为用户提供了更多选择。



厂商： 京东方（BOE）
上市： 2003年6月
售价： 999元（促销价）
附件： 驱动及软件光盘、USB联接线、说明书、简易三脚架、挂带
推荐： 需要摄像头和简便易用的数码相机的用户
咨询电话： 800—810—7188

炫目度：
口水度：
性价比：



晶合实验室 魔之左手

小巧易用的数码相机——京东方 PixPal 2600S



京东方科技集团创立于1993年4月，其核心业务定位在显示领域，不过最为普通用户熟知的应该是它的笔记本电脑，而在移动数码领域，京东方的产品还包括平板电脑以及数码相机等产品。

京东方PixPal 2600S是一款采用200万像素CMOS的数码相机，通过软件插值方式，它的分辨率可达到2048×1536。PixPal的体积相当小，仅有83mm×40mm×26.5mm，比普通名片还要小一圈。相机的外形方方正正，镜头则微微凸出。相机背面是1.5″的TFT LCD以及简单的缩放、选择键和屏幕、模式键，并且提供了1个麦克风；相机上方有一个较为简单的伸缩式取景器。相机内置16MB闪存，可存储41张标准分辨率（1600×1200）的照片。



相机背面

PixPal 2600S还提供了摄像头和移动存储功能（采用内置闪存），在WinMe/2000/XP中可被直接识别，不用安装驱动程序。我们使用SiSoft Sandra 2003进行测试，其File System Benchmark测试成绩为295kB/s，使用15MB左右的文件进行读写测试，写入速度为236.9kB/s，读取速度为305.2kB/s，性能一般，不过由于容量不大，偶尔“客串”一下闪盘也不错。

如果在与计算机连接时按住快门键，它便可被识别为摄像头，配合随相机提供的简易三脚架，用户可得到一个比较稳定的摄像平台。使用它附带的软件可实现录像和拍摄功能，这款软件提供了光源闪烁设定、频宽、明亮度、对比度、饱和度等设置，分辨率可设定为320×240或640×480，帧数为15帧/s。作为数码相机使用时，在拍摄效果上这款产品显然不能和使用CCD感光元件的数码相机产品相比，实际上它的照片细节表现很一般，即使在有充足光线的情况下，照片的噪点也很明显。这款产品有4倍数码变焦，可拍摄2048×1536、1600×1200和1024×768三种分辨率的JPEG格式照片，其数码摄像功能可提供320×240分辨率，25帧/秒的动态图像（最长录像时间为30秒）。相机的镜头有近距和远距两种选择，光圈F=3.0，并拥有自动曝光及白平衡功能。它使用2节7号（AAA）电池，标称在打开LCD的情况下可持续开机60～70分钟，拍摄650张照片。



摄像头及控制界面

除驱动程序外，它还附送了VideoLive Mail（用于制作和发送视频邮件）、Picture Show（图片幻灯片制作软件）、Ulead Photo Explorer（视频文件浏览软件）及Ulead Photo Express（图片编辑工具）等，完全可满足用户摄制影像的后期制作要求。



工程师点评

这款产品实际上可看作是带有照相功能的、效果比较好的摄像头，因为拥有200万像素CMOS感光元件，其清晰度比普通摄像头高得多，在我们的测试中，网络速度较快的情况下，它提供的图像质量比一般摄像头要好得多。

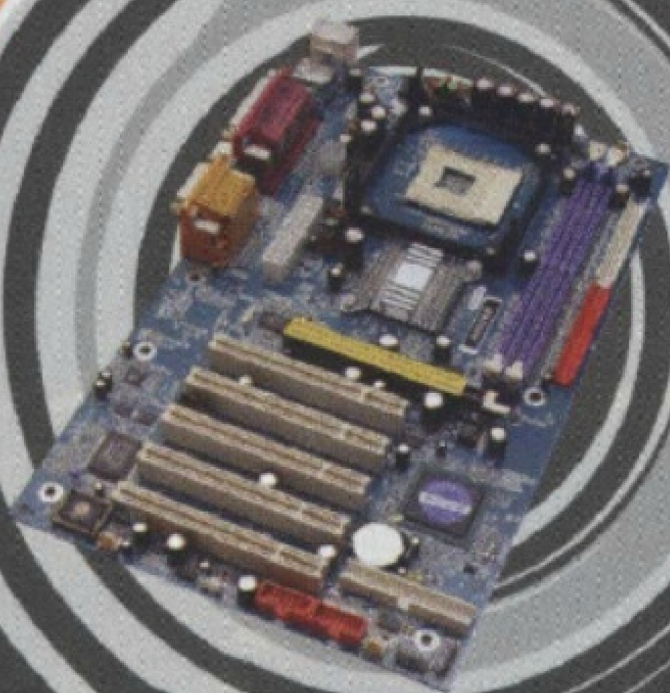
紧急通知



自7月1日起，凡购买捷波845PEB主板，即可

获赠总价值为300元的时尚休闲包和超炫铝合金水壶！

买一



送二





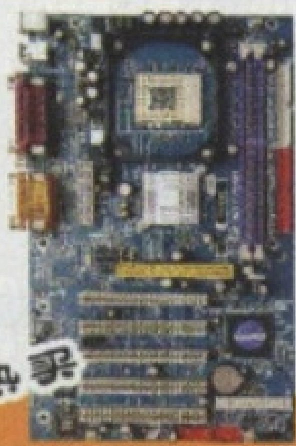
数量有限 送完为止!!



捷锐资讯（中国）有限公司
2003年7月1日

更多惊喜 火速登录捷锐中文网 www.jetway.com.cn

传奇系列 J-845PEB



- Intel 845PE芯片组
- 支持400/533/800 MHz系统前端总线
- 支持Intel Socket478 P4系列处理器
- 支持最高2GB DDR SDRAM且支持DDR400
- 支持ATA100 IDE传输规范
- 内置AC'97声卡
- 支持6个USB2.0接口
- 独创的"电源净化器"技术
- 内建10M/100M自适应网卡

屠龙N系列 J-N2PA-ULTRA



- nVIDIA nFORCE2 ULTRA 400 + MCP芯片组
- 支持200/266/333/400MHz系统前端总线
- 支持AMD Barton/AthlonXP/Duron/Morgan系列CPU
- 支持最高3GB 的双通道DDR400 SDRAM
- 支持最新ATA133的IDE传输规范，并且向下兼容
- 支持USB2.0接口、AGP8X图形界面。
- 内建6声道AC'97声卡
- 独创的"电源净化器"技术
- 内建10M/100M自适应网卡

DDR400 USB2.0 AGP8X



捷锐资讯

捷锐通路 与您同路 www.jetway.com.cn

北京 010-82644931 成都 028-85254522 上海 021-64747858 长沙 0731-4111508
武汉 027-51854160 广州 020-85515857 南京 025-3682644 济南 0531-6960892
沈阳 024-23988230 郑州 0371-3574855 深圳 0755-83742166 西安 029-7894676

捷锐资讯（中国）有限公司 技术支持：8008100195 E-mail:service@jetway.com.cn



炫目度：

口水度：

性价比：羊 羊 羊

厂商： 北京博华盛世科技有限责任公司

上市： 2003年5月底

售价： 75元（反恐白色版）

95元（暗黑彩色版）

附件： 鼠标垫脚各2条、产品说明卡2张

推荐： 对鼠标垫要求较高的、拥有较好光电鼠标的FPS游戏玩家

咨询电话： 010-68411913

晶合实验室 猪J



炫目度：

口水度：

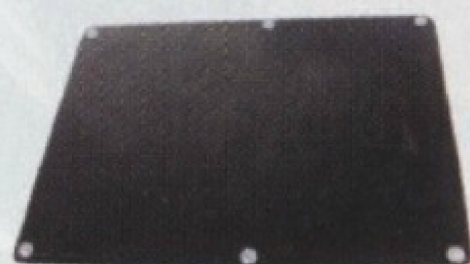
性价比：羊 羊 羊 羊

准星下滑动的流畅——MagicMat鼠标垫

在FPS游戏大行其道的今天，玩家对鼠标的要求越来越高，而为中高档光电鼠标和自己的手找一块合适的鼠标垫也成为不大不小的问题。

我们这次收到了两款MagicMat玻璃鼠标垫，由于得到了奥美电子在国内的游戏图案授权，鼠标垫印上了奥美代理的游戏的图案，并以游戏中文名称命名，分别为“暗黑彩色版”和“反恐白色版”。鼠标垫用全黑硬纸盒包装，正面有奥美公司代理的4款重量级游戏图片，盒内垫有软海绵，有效避免了因为磕碰对鼠标垫造成的损坏。

“暗黑彩色版”以全黑为底色，印有“Diablo II”彩色图案；“反恐白色版”则以黑白两色为底色，印有“反恐精英”图案。两块鼠标垫的长宽高（厚）均为250mm×200mm×5mm，正面经过特殊工艺处理，形成光滑的表面，视觉表现为磨砂效果；右下角印有暗红色“MagicMat”标记。背面的喷漆很厚，不易被尖锐硬物刮掉，且背面贴有6粒半透明橡胶脚垫作为支撑（图1），而大多数玻璃鼠标垫背面都只有4粒脚垫；理论上脚垫的数目越多，鼠标垫使用时受力越均匀。


图1

按光电鼠标的工作原理，光头发出的光束依靠反射物的反射，由接收装置接收反射光，再形成电信号。由于反射源的表面光滑度及材质因素，会不可避免地发生光线漫反射，造成接收的反射光不完全，并导致电信号不准确。表面光滑的玻璃鼠标垫比其他材质的鼠标垫更适合光线反射，全黑底色也能最大程度地减少漫反射效应。玻璃鼠标垫最好的色配应该是全黑底色，因此“Diablo II”的彩色图案可说是“暗黑彩色版”的“微瑕”——真正挑剔的FPS玩家可能会因为彩色图案而舍弃这块做工精细的鼠标垫，而反恐白色版面向的则应是普通用户和一般游戏玩家。

我们用微软的IE3.0（贴有iceMat专用鼠标垫脚）进行了游戏及基本操作测试。无论在哪块鼠标垫上，鼠标均移动顺畅、走位平滑细腻，连续的基本移动、点击、收放、拉伸操作都能准确到位。随后清洗鼠标垫，清洗前发现人手在鼠标垫表面留下的油渍和汗渍并未得到及时挥发，而是积淀在玻璃表面上形成形状不一的“油斑”和“汗斑”，经过清洗可完全去除污渍，只是清洗后水分挥发时间较长，看来在这一点MagicMat还需多向一些国外著名的鼠标垫品牌学习。

我们使用暗黑彩色版进行40分钟的CS联网对战，最终成绩如图2所示，鼠标移动度为1.6，关闭鼠标加速。游戏过程中鼠标定位精确，在极小的移动范围内进行准星微操控和射击过程中即时修正时均不存在“失位”现象。但在AWP开镜射击时，1倍镜下的准星移动过程有轻微发飘，2倍镜下则不存在此现象。


图2

反恐白色版附赠的两条鼠标垫脚中，有一条较昂贵的iceMat鼠标垫脚，而价格更高的暗黑彩色版却只附送了两条材质较普通的垫脚，这一点令人费解。



工程师点评

MagicMat系列鼠标垫在制作工艺上有一定特色，使用时感觉不错，价格也能令普通用户接受，但在附件搭配上和使用过程中还存在一些不足，希望进一步改进。



厂商： 罗技电子（Logitech）
上市： 2003年5月底
售价： 999元
附件： 音频连线、英文说明书
推荐： 追求时尚、对音质要求较高的用户
咨询电话： 010-65813833

炫目度：

口水度：
性价比：

晶合实验室 李璨

音箱中的「机器人」——罗技Z-640

从收购Labtec（蓝铂）开始，罗技推出的一系列音箱依靠出色的性价比逐渐取得不错的市场份额。也许从消费水平考虑，罗技在国内主推廉价的“声魅”系列，虽然也销售“蓝铂”品牌的产品，在其中国官方主页上却很少见到除“声魅”以外的音箱，但这次罗技送测的Z-640却属于较高档次的“蓝铂”系列。

Z-640的卫星音箱看上去就像小小机器人，铝合金支架伸出的两只脚十分有趣，看上去颇有些像动画片《太空堡垒》里的天顶星战机。支架前后有3个橡胶垫圈，相信其作用应该是防滑，支架角度是固定的，很可惜不能调整音箱仰角，对听音有一定影响。卫星音箱的密闭做得很好，当然这也和塑料箱体易于加工有一定关系；卫星音箱采用了倒相式箱体设计，我们可从倒相孔中看到扬声器单元。

中置音箱同时也是一个控制台，集成了几乎所有的控制旋钮和按键，数据线也异常的粗，末端通过一个15针D-sub和低音单元相连。音频输入也由中置音箱负责，前置、环绕、中置低音3条音频线是粘连在一起的，一定程度上避免给人杂乱的感觉。

中置音箱横向放置，下方并排着控制键/钮，虽然体积较大，但所用单元和其他卫星音箱并无二致。通过调节Fader旋钮，用户能控制前后声道平衡，实际上我们也能通过软件调节，但感觉硬件调整方式更符合大多数人的习惯，其中的Matrix按钮和《黑客帝国》没有什么联系，它是以前我们曾经提及过的M3D矩阵环绕音效开关。Matrix的原理是将立体声信号（如MP3、CD、VCD等）扩展为多个独立声道，有些声卡如SB Audigy系列声卡中也提供类似的功能（CMSS音效），但这和真正的多声道（如DVD-Audio）还有很大区别。

低音单元采用封闭式设计，其优点是反应速度快，但全靠振膜振动能量产生声波，为改善软弱无力的缺点，罗技加大了扬声器的尺寸，并采用双音室被动反射技术（这也是蓝铂的专利），理论上能提供更高等级的低音效果。由于少了控制器等“附件”，低音单元看上去非常清爽，除背部几个插孔外再没有其他多余设置，内置变压器也使得外部连线很少，简单的接驳方式也让连接工作轻松不少。


卫星音箱上带有额外的耳机插孔，很大程度上方便了用户使用。

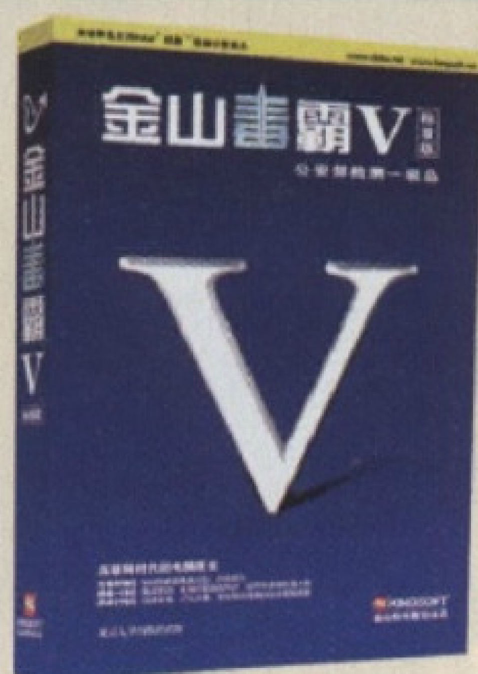
Z-640的实际频响约在63Hz～12500Hz之间，不算很突出，高频方面显然有一定取舍，这也是全频小型扬声器很难解决的一个问题。

以前我们常常说X.1系统不适合播放音乐，实际上我们也需要仔细划分用户档次才能作出判断。对于普通用户，用Z-640听听音乐也不是不可以，何况其中频还相当不错，如果你用它来听女中音的歌曲，相信会有音乐充盈双耳的感觉；Matrix模式不太适合听音乐，配合一些老的双声道声卡玩游戏倒是不错的选择，能创造出不错的氛围。

如果不仔细调整Z-640各音箱的摆放位置，它的6声道效果多少都会打折扣，其实这也是一个很普遍的问题。我们建议将音箱放置在和听音者耳朵平行的位置。《拯救大兵瑞恩》最后的镜头中，飞机从头上飞过，如果不能提供正确的摆放位置，你会感觉到它们只是在你身后呼啸而过，突然穿越你的身体出现在前方，那种感觉相当别扭。但我们很难将这个毛病归罪于音箱，音箱本身并没有什么设计上的失误，但为什么没有配套的支架呢？至少给我们2个环绕音箱的支架吧。

工程师点评

这款音箱制作精良，性价比较高；它继承了蓝铂系列的技术特点，音频回放上表现均衡，可依据个人喜好选择。



厂商： 金山软件股份有限公司
上市： 2003年6月
售价： 99元
附件： 说明书、授权书、刮奖卡
推荐： 普通电脑用户
咨询电话： 010-82326868

炫目度：
口水度：
性价比：



蓝色病毒专家——金山毒霸V

去年第19期给大家介绍了金山毒霸2003，不到一年时间，我们又拿到了金山公司推出的新版杀毒软件——金山毒霸V。金山一直保持着双引擎杀毒技术，经过几年的研发又和新版本一起推出了“蓝芯”引擎，不过，测试中并没有体会到它的特别之处，反而是不少功能上的变化引起了我们的兴趣。

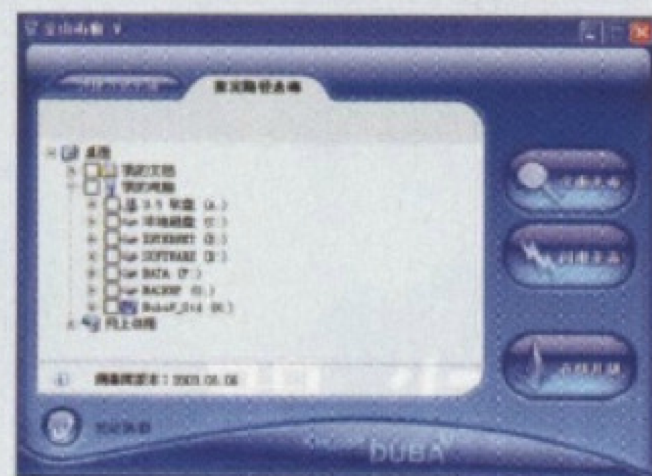


图1

完全安装需要将近60MB的空间，比上一版本大了1倍。界面风格有所回归而且更具立体感（图1），功能上也有了不少改进。最新增加的屏保查毒功能很有特色，它可以在电脑进入屏幕保护状态以后，进行后台查毒工作，并且采用随机查毒方式，使得每个分区都有差不多的被检查几率，充分利用了电脑的空闲时间。其实，McAfee VirusScan很早就具备屏保杀毒的功能了，而且功能更强大，它可以在任何屏保中生效，而不像金山毒霸V这样必须配合专用屏保。

金山毒霸V还可创建查毒快捷方式，对于经常需要查毒的目录，可保存成快捷方式，省得每次都要重新选择。这个功能早在Norton AntiVirus中出现过，但金山公司在这个功能上做得比Norton还要好，不但可在软件主界面中保存快捷方式，还可保存成桌面及开始菜单上的快捷方式。同时原有的指定路径查毒变成了主界面中的一个标签，用起来更方便。

系统漏洞扫描、邮件防火墙、安全中心、闪电杀毒的功能也都有了一些变化：漏洞扫描主要是检查系统有无未安装的Service Pack补丁（还包括Office的补丁），以及有无明显的注册表错误；邮件防火墙增加了一些关于处理病毒的设置项目，可定义自动处理的方式，还可定义病毒提示框出现的时间；安全中心的变化似乎是一种退步，2003版中，各种监控都可以在这里被打开和关闭，但新版中只有网页防火墙、邮件防火墙和病毒防火墙可以；闪电杀毒对装有P4的机器提供了优化，再加上可以选择忽略小文件很多的Internet缓冲区，所以速度得到了进一步提高，不过，我们建议只将闪电杀毒作为全面杀毒的一种辅助方式。



图2

增加了类似Norton的安全状态界面（图2），这里清楚地显示了都有哪些监控处于打开状态，在这里还可直接开启或关闭任一项监控，同时，安全级别设定还可以解决初级用户不知如何选择的问题。在线升级一直是毒霸的强项，金山在全国各地设有52台升级服务器，升级程序可自动检测并选择最快的服务器下载（图3）。在线杀毒没什么变化，只是增加了繁体版。

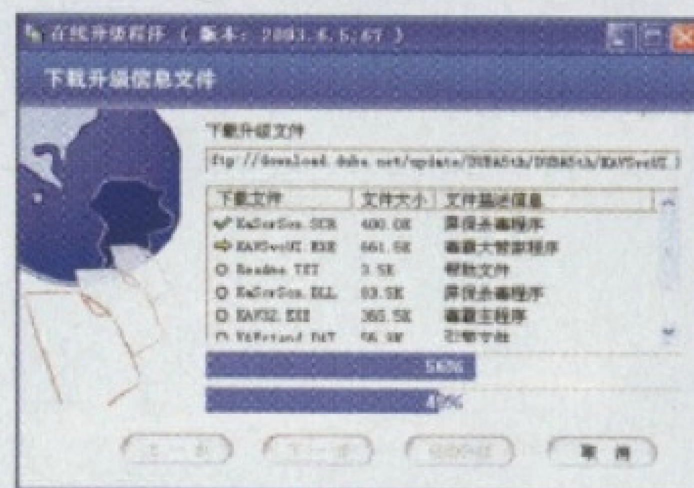


图3

为了更好地回报用户，金山提供了网上注册，还举办了中奖率100%的刮奖活动，但这些内容还没有开通，毒霸V就开始销售了，一定程度上造成了新用户的不便。希望以后不要为了档期而仓促上马，这样很容易造成用户的信任度下降。



工程师点评

金山毒霸V在功能上作出了很多改进，看得出，金山在努力学习对手的优点并改正自己的缺点。虽然技术上没有重大突破，但我们认为这个版本还是很值得升级的，对于新用户而言，99元的价格也比原来便宜不少。



厂商： 金山软件股份有限公司
上市： 2003年6月
售价： 49元（本刊读者可凭13期及本期杂志上的角标以28元的优惠价格购买）
附件： 快速入门彩页、3721彩页、用户卡
推荐： 喜欢修改游戏的玩家
咨询电话： 010-82326868

炫目度：
口水度：
性价比：



魔之左手

游戏修改利器——金山游侠V

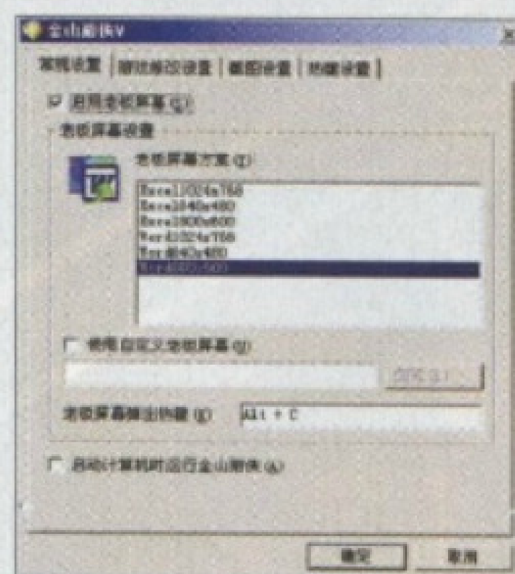
金山公司作为国内著名的通用类软件厂商，除WPS、金山影霸、金山词霸等产品外，其制作的金山游侠在国内也非常受欢迎。金山游侠作为一款游戏修改软件，在我们最近的软件排行榜上已经排到了第2位，取得相当不错的成绩。我们拿到的这款最新版的金山游侠，和其他的金山最新产品一样，舍弃了以年份命名的方式，被命名为“金山游侠V”。

金山游侠V的功能不仅限于游戏修改，而更像一个比较全面的游戏相关解决方案，除了金山游侠V游戏修改程序外，它还包括了虚拟光驱、内码转换、键位设置（一键必杀）及游戏录像机等软件。在金山游侠V游戏修改软件中提供了常用的老板屏幕、半透明窗口呼出、屏幕截图等功能，还有较为特殊的功能，如字典查询和攻略秘籍查询、变速齿轮等。它内置了1500多篇攻略和秘籍，涵盖各种游戏类型，以及大多数曾经较为流行的游戏。不过从时间上看，其中不少游戏已经有些落伍，新游戏的攻略显得比较少，针对这一点金山公司表示，玩家可通过游侠直接从新浪网得到较新的游戏攻略。

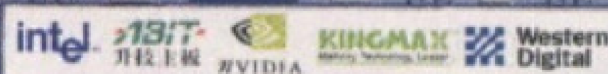
在进行游戏数据的追踪、修改和锁定时，用户可选择切换窗口方式或在游戏中呼出修改界面，金山游侠V支持DirectX 9以及OpenGL，因此以这些标准开发出的游戏，在运行时可以非常方便地呼出半透明的修改界面。进行数据搜索时，可对每个搜索项目进行定义，如“金钱”、“生命”、“子弹”等，对于锁定的数据项也可为其定义项目名称。实际使用中，我们发现金山游侠V对数据形式的辨识不是很好，当使用比较特殊的数据格式表示时便常常无法正确查找。例如在GTA3中，我们比较方便地查找并锁定了金钱数和枪内子弹数，但却无法查到生命值和备用子弹数。修改界面中还包括了计算器和记事本的快捷方式，便于用户在游戏中直接调用。


在游戏界面中呼出修改界面。

金山游侠V提供的“一键必杀”让用户只需按1个键就能发出游戏大招，它还可用手柄和键盘模拟鼠标，并且提供方便的鼠标、键盘及手柄组合键的混合录制、编辑和播放，用户可制作自己的大招组合。而屏幕截图提供了全屏、当前窗口、选定区域3种方式。老板屏幕则可选择不同分辨率的Excel或Word界面。使用变速齿轮可以很方便地降低或提高游戏速度，在游戏过程中也可以使用快捷键直接调节速度。金山游侠V提供的虚拟光驱和模拟光盘制作程序可将光盘保存为硬盘上的镜像文件，既保护光盘又提高了读取速度，然而虚拟光驱对于镜像文件的兼容性并不算好，有些文件在载入后无法正常使用。


老板屏幕可以选择为多种屏幕显示模式。

金山游侠V附送腾讯公司最新推出的网络游戏《凯旋》客户端，并可凭这款客户端序列号码得到1个QQ号码，光盘中附送“传奇黑眼睛”病毒（该病毒会盗取网络游戏《传奇》用户的资料）的专门查杀工具，此外还例行包括了金山毒霸V、WPS 2002等软件的试用版。



工程师点评

金山游侠V拥有非常全面的功能和对DirectX游戏的优秀支持，必将成为游戏玩家手中新的强力武器。不过现在有很多游戏为了保证游戏性，设计了一些防作弊措施，因此必须提醒玩家，进行游戏修改时一定要适度。P

2003暑期 主流品牌家用电脑欣赏


①


④


②


⑤


③


⑥


⑦

① AMW 终极战警MW3503
② 戴尔 Dimension4600（系列）
③ 惠普 Pavilion j210cn
④ 方正 卓越影音王8246
⑤ 实达 时代天工8800
⑥ 清华同方 真爱8650
⑦ 联想 天骄A5000

记者手札

很久没有写编辑导语或记者手札了。

几个月前出差，用我的古董Coolpix700试拍了一张自己的办公桌照片。让大家看看我每天花最多时间要呆的这个可爱地方。

在隔段墙壁上贴的画片是我最喜欢的乐队Samhain和Cure的照片。Samhain的5张CD我都买齐了，但很遗憾Cure的永远也买不齐。因为版本太多。

我用的这台电脑原来的主人是Walker大人。因为常常要拆卸硬盘，我索性就把机箱盖扔掉了，然后把我喜欢的一张画塞在机箱里。这是特马拉·德·朗比卡（Tamara de Lempicka）的《绿头巾》。这是我很久以前在一个批发市场上花10元钱买来的，印刷品，始终没有用画框装裱起来。

我真的很喜欢这幅画。它色泽和光线是有节奏感的。之后才是舒展、深邃的淡淡忧郁。知道这位画家的人可能不多。法国的时装品牌Lolita Lempicka的名字就是为纪念这位画家而起的。

墙上还有些什么呢？《时尚杂志》的海报、美术总监JIN大人亲自剪下来送我的一副卡通人物画（他现在就坐在我边上，是我在单位里的好朋友之一）、还有电话号码薄、校对和排版汇总表（头大！）。

桌子上是显示器、鼠标和我最讨厌的电话机。灰色的转椅是我从自己家里搬来的，坐上去很舒服，感觉好象坐在别人腿上……

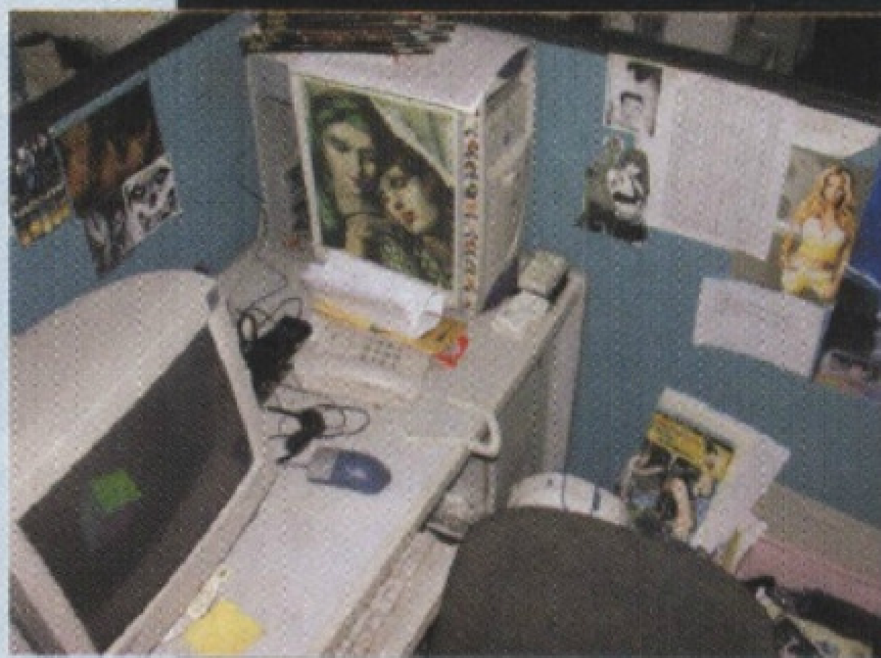
自己家装宽带也快一年了。仔细想想，除了上网泡MM、在自己的论坛里删删贴，几乎没做过什么别的。我很讨厌从网上下载东西。但是最近好像有例外，突然想学法语，就从一个站上下载了几个G的教材，包括FLASH的发音教学和一些光盘ISO。

最近在重读莫迪亚诺的《暗铺街》。这是我最喜欢的一本小说。但几种翻译版本质量不齐。一定要看上海译林版的。同时还在看的书包括一些“二战”的历史传记和张爱玲散文。我最近迷上了张爱玲，鼓励大家都去看看她的书。

她在一篇散文里写的一段东西，看起来可以起名字叫“张谈MSN”或“张谈QQ”，摘录下来以飨读者：

男孩的学名，恭楷写在开蒙的书卷上，以后做了官，就叫“官印”，只有君亲师可以呼唤。他另有一个较洒脱的“字”，供朋友们与平辈的亲族使用。他另有一个备而不用的别名。至于别号，那更是漫无限制的了。买到一件得意的古董，就换一个别号，把那古董的名目嵌进去。搬个家，又换个别号。捧一个女戏子，又换一个别号。本来，如果名字是代表一种心境，名字为什么不能随时随地跟着变幻的心情而转移？

生铁
post-boy@popsoft.com.cn





本期专栏评述得到本刊国内信息员的大力协助，特此致谢。

乘风破浪会有时
宽带到户面面观

■陕西 王伟/本刊记者

房地产界的名人万通实业董事长冯仑曾说过，“宽带是一个讲故事的好机会，我们那些没有生气的水泥壳子，因为有了它，可以生产出非常神奇的故事。”

但是能舒服地坐在家里上网并产生出“非常神奇的故事”之前，这些水泥壳子的业主们可能还要经历一番曲折。

对现在的朋友来说，在家用宽带上网已经不是什么新鲜事。现在新建的商品房都以宽带接入作为硬件标准之一。但是面对宽带接入商天花乱坠、避重就轻的宣传，还有相当多的朋友准备在家接入宽带时还拿不定主意，有时搞不好还会在安装或者使用宽带网的过程中遇到不愉快的经历。本刊接到来自全国各地的读者批评当地ISP接入质量和服务态度的投诉信已多不胜数，因此从很久之前我们便开始关注并研究中国宽带建设的每一个细节。

那么目前国内宽带接入普及的情况究竟如何？我们是否已准备好、或是已经进入了宽带时代？对于大众而言，选择宽带会遇到什么样的问题？我们决定将曾经研究过的细节和目前直接可见的问题做一汇总，通过下文给出答案。

我们要装宽带

烈日炎炎，黄色的皮肤勇敢地抵抗着盛夏里毒辣的阳光。有人开始抱怨这又是一个难熬的夏天，但尽管如此他仍不愿像以往那样躲在带着冷气的舒适房间，而是毫无顾忌地躺在郊外的长草之上，翘起二郎腿，叼一根狗尾草，就那样不畏阳光，望着天。我用显微镜观察着他的皮肤，发现每个毛孔都如同他的眼睛般，张得大大的，好像正在仔细研究着草坪、花木乃至泥土的每一个细节。

他叫胡童，是我的朋友，在一家网络公司上班。前一段时间，由于“非典”，他们公司通知员工可以不必坐班，在家完成工作。但是必须每天在网上向领导汇报工作。回忆起那段日子，他说：“以前总是很羡慕那些在家上班的SOHO一族，可以不受朝九晚五的制度束缚，可以每天不用穿职业装见人。可当我真的每天不用上班的时候，又觉得乏味了。好在现在有了网络，有了远程办公程序。”

“那现在恢复上班了，你还愿意在家办公么？”

他说：“说实话我真的有点在家憋怕了，不过想想非典期间我的工作成绩，我觉得在家并没有什么不方便，因此也没有影响自己的工作效率。”

“那么你是否觉得网络已基本上能够满足你的工作需要和生活需要了呢？”

“怎么说呢，其实如果不是因为非典时期的突然出现，可能我还不知道网络可以为我做这么多。”他一边打开网页一边告诉我：“你看我以前从来不看什么购物网站，结果非典一来，也不敢去商场了，只好在网上逛，没想到网上超级市场里什么都有，只需点点鼠标，一切搞定。现在想想以前为买一张碟满北京跑真是又累、又浪费时间。”

“你装的是宽带么？”

“当然了，谁能每天一直挂着电话线上网呀，再说不是宽带的话，网速太慢，很多事情都做不成，还容易掉线。”他皱着眉头，好像宽带已成为了必须的选择。

其实有他这样感受的人不在少数，据统计，从4月1日到5月3日，北京本地网络通信话务量比3月份增加了30%；5月1日到3日，北京地区的上网访问量比平日增加了一倍。网上购物因为可以发挥“非典”时期“不戴口罩逛商城”作用受到青睐，几家知名、信誉好的电子商务网站业务量急速上升，如主卖图书的卓越网的3月书籍销售量为1200本左右，而4月的销售量已经达到1700本。易趣网的电子商务在4月份点击率增加了30%；苏宁电器自四月下旬开通电话购物后，每天可以卖出一百多件电器。此外，在线电影、网上教学等也在“非常”时期凸现出了自身的魅力。甚至有人尝试在网上开Party。

看来，“非典”似乎给了网络、宽带一个契机。

作为记者，我在非典期间所作的工作是关注当时学生们的生存状态。结果发现网络已完全肩负起了校内外的桥梁作用。但是由于北京各高校都是接驳在教育网当中，因此与公共网络的连接速度好像都不能达到完全令人满意的程度。也许正由此，教育网内的各项服务也被更多人重视起来（其内部由光纤连接，因此传输速度可以达到数百K），不但官方提供的服务有了更大的流量，一些个人架设的FTP空间和其它服务项目也聚集了很高的人气。记者曾经在CHINAREN.COM上见到人气很旺的一个名为“北广非典逃难者之乐园”的空间，斑竹在其上写下了这样一句话：“希望每一个逃回家的郁闷着的同学能够加入，能够在漫长的等待回校的时间里互娱互乐，互帮互助，共度难关。”

由此可见，网络是基础，而宽带的应用是可以将网络的意义变得更为具体、真实的现实手段。在此前，常常有人以为，目前互联网所能提供的服务，还不足以拉动宽带的发展。但我们通过长期的观察却发现，目前网络提供的服务已经走上了多元化的道路。因此很多可知的、不可知的服务，很可能因某一原因或在某一时间点突然涌现。

非典是一例；而全国现在已有“上万”的CS高手，在被我，或其它菜鸟爆头之后，愤怒地高声呐喊：“我要宽带！”则又是一例。

装什么样的宽带

我们安装宽带，目的是为了改善上网的速度和质量。先要明确：什么叫宽带呢？目前通常是把骨干网传输速率在2.5G以上、接入网传输速率1M以上、开机即在线的网络定义为宽带网。宽带网建设分为3层：骨干网、城域网和社区接入网。骨干网相当于城市与城市之间的高速公路，城域网相当于城市市区内的主要干道，社区接入网则可用从市区干道到居民小区每个楼门前的道路铺设来比喻。以前大部分用户通过Modem拨号上网的传输速率只有56kbps，很大程度上限制了我们的网络活动。而宽带网能为用户提供1兆至百兆的网络带宽，上网速度将提高10～100倍以上。从浏览新闻到收看视频点播，从IP电话到网上购物，极大地扩展了网络生活的内容。长远来看，光纤到户将是用户网今后发展的必然方向，但由于它的成本过高，在今后的几年甚至几十年内大多数用户网仍将继续使用现有的铜线环路，于是多项过渡性的宽带接入网技术应运而生。

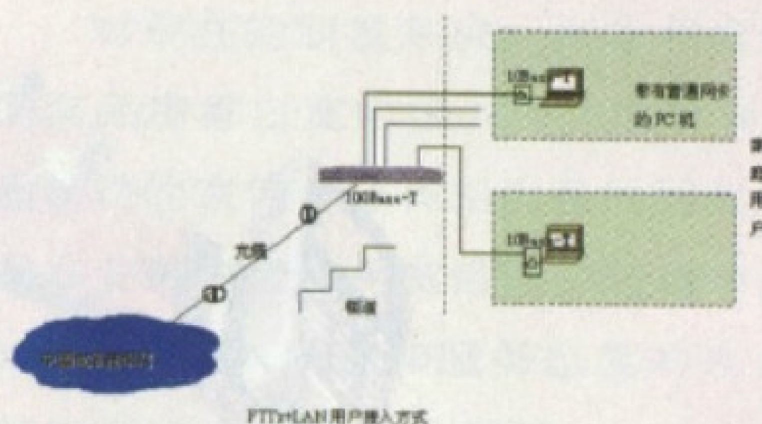
目前，各类宽带网络接入提供商在市场上展开了拉锯战。但对我们这些普通用户来说，主流的宽带接入方式无非包括ADSL、有线网HFC和小区宽

带（LAN）等3种。

在这其中最抢眼的ADSL就成为大家关注的对象，在许多人选择了ADSL之后，有些人提出了质疑，到底ADSL和有线网HFC、小区宽带（LAN）相比，能算作是宽带吗？其实国内现在并没有一个可以参照的宽带标准，有的说是200kbps、有的说是2兆、有的说是10兆，大概人们认为只要比窄带宽就行了，而窄带一般只有56kbps（拨号接入）、128kbps（ISDN），大概就是因为这个原因，ADSL被顺理成章地戴上了宽带的帽子。但用户对ADSL的质疑并没有因此而消除，原因主要是提出ADSL标准存在缺陷，运行不畅。有不少网民指出，安装ADSL之后，非但没有体验到飞速上网的“超级享受”，反而经常遇到掉线的问题，在装有分机的电话线上使用，效果尤其不好。另外，原本能够达到8兆带宽的ADSL在北京被限制在512kbps和1兆上，也令用户表示不满。还有人拿出当年在国外早已被淘汰的“一线通”业务ISDN做类比，说ADSL实际上就是ISDN第二，是一种技术欺诈。在新浪网的论坛上，某网民甚至认为ADSL是在拿百姓的钱开涮。但ADSL技术和应用上的优势也是显而易见的，首先是ADSL可以迅速普及到各个角落，胡同、平房、旧楼、新楼，只要有电话的地方就可以安装ADSL，尽管ADSL无法与光纤以太网的10兆相比，但小区提供的10兆宽带也只是小区里的最后一公里。小区居民家门口拉的光纤的确是10兆，问题是出了小区有没有10兆？因为出了小区就得租电信的公共网，能租512kbps或者1兆就不错了，有的甚至是64kbps，这就像大马路连着小胡同。而在ADSL方式中，从电脑到任何地方之间都是512kbps或者1兆的带宽，这才是点对点的宽带服务，只是还不够宽而已。



ADSL接入方式示意图



FTTx+LAN用户接入方式

有线网的宽带接入需要安装Cable Modem（线缆调制解调器）。它提供的速率也是非对称的，其下载通信速率在每个8MHz的电视频道内为27Mbps～42Mbps，上传通信速率可达到128kbps～10Mbps，作为一种崭新的高速接入方式，前景令人比较看好。但是干线部分某一光节点下的用户将共享带宽资源，当用户激增时，速度就可能减慢。

小区LAN由于采用光纤接入，在抗干扰方面较普通电话线也优异得多。同时LAN接入的上下行速率是相同的，所以不会产生由于上行速率的限制导致干扰的情况。但是小区LAN的接入方案需要对小区重新进行数据网络结构化布线，而且还要添置交换机等昂贵设备，因此运营成本较高，很多小区由于经济上的考虑，并没有提供这种接入方式。

另外不得不再次指出，目前个别地区一些电信运营商提供的业务中仍包括ISDN这样的被称之为“高速数字上网”的窄带业务。它的初装费用并不便宜，并且网速只比普通电话上网速率快1倍左右（双信道128kbps），如果想上网接电话两不误，速度还要减半，不建议安装。

安装我们的宽带

了解了宽带接入的概念，再来简单了解一下提供宽带接入的商家的情况。宽带接入商的正确称谓是ISP（Internet Service Provider），是互联网接口和相关服务提供商，有时也被通称为电信运营商。国内主要的一级ISP包括中国电信、中国网通、中国铁通等。这些ISP拥有自己的骨干网带宽，在全国有各自的骨干网节点、各自进行各自的网络铺设。例如铁通就可以利用自己在铁路沿线的权限，在120 000公里的铁路干线上铺设了覆盖50 000多公里的光纤骨干网络。在一级ISP下，又有下属的二级ISP。例如电信下属的首创、长城宽带、263等，它们有些不具备自己的主干网，所以要向电信租用带宽。这些ISP是最直接与最终用户接触并提供服务的，相互之间也是竞争对手，由于都与电信之间有或疏或亲的关系，所以竞争关系也相当复杂。ISP之间比拼的手法包括价格、销售策略、资源、用户网络和接入技术。平时我们能见到的各种眼花缭乱的宽带业务广告和宣传手册，都出自这些ISP之手。

虽然精美的宣传手册上印的都是如何易于安装，但实际上，真正的过程往往与人们的想像不同。不久前，北京电视台播放的一个名为《宽带之争》的节目引起了记者的注意。

争论产生在北京方庄某栋楼内：该楼要装宽带，没想到楼里却出现了对立的两派，其中年轻人支持装，上岁数的反对装。因为有人说，装宽带的钻孔把楼里的承重钢梁给打穿了。两边就这么僵着，直到节目播出后，老人们表示，只要有权威部门的鉴定，不会对楼体造成破坏，他们就同意安装。为此物业公司，请来专家开始鉴定工作。翻图纸，看卷宗，把以前的资料全都倒腾出来了。

采访1：

记者：您看的这是什么？

工程师：建筑图纸。

记者：您看的这不是图纸，是什么呀？

工程师：以前的工程报告，凡是涉及到打眼地方的资料都得看一遍。

配音：两位专家是……建筑协会的，看这架势，真是够严谨的，专家说，看完这一大堆的资料还要现场勘察。请专家来做专业鉴定，物业要花一大笔钱，但是物业的领导说，为了解决这个问题，多少钱都得花。

记者：检查结果今天能出来吗？

工程师：按照规定得等15个工作日结果才能出来呢。

采访2：

物业经理：节目播出之后，我们领导对这件事情特别的重视，当时就找专家鉴定，在以后的施工过程中，我们会一如既往地保护业主的安全，如果对业主的财产有威胁，我们绝对不会施工的。

配音：据说，小区前两天还专门开了宽带的咨询会。

物业经理：第一天就有120到130人申请安装宽带，这是长宽公司一天之内安装宽带最多的一次，可见我们方庄的居民对宽带的渴望，只要鉴定结果没问题，我们的工程会立刻上马。

配音：看来想装宽带，还需要用户、安装商、物业的多方体谅与配合。

以上虽是一个特例，但是不难想象在宽带的普及过程中，还是有着诸多难以预料的困难。

为了更普遍地掌握我国宽带接入商和宽带入户状况，本刊记者制作了一份简要的调查问卷，选择了沈阳、呼和浩特、郑州、上海、武汉、杭州、昆明、重庆等几个具有代表性的城市。

所选城市主要的宽带安装和服务提供商：

沈阳：中国网通沈阳通信公司。

呼和浩特：内蒙古铁通、内蒙古通信公司呼和浩特分公司。

郑州：中国网通河南通信、长城宽带。

上海：中国电信、文广新闻集团上海有线通、长城宽带、数码通。

武汉：湖北电信武汉分公司。

杭州：中国电信、中国网通。

昆明：昆明电信、昆明铁通、昆明有线电视。

重庆：重庆电信、重庆联通、重庆网通。

在全国的13个宽带试点城市，北京宽带资费一直都是居高不下，2002年12月份，来自国家信息产业部的一纸年检通知，包括长城科技、华能技术开发、国信寻呼、中唱音乐网台等国内26家ISP（互联网接入商）公司，因为没有通过年检，被吊销互联网接入牌照。北京通信作为北京市最大的宽带接入提供商，一下子又没有了竞争对手。但是接下来，中国电信旗下新北京电信公司近期出台的各类有关ADSL资费政策，给北京通信带来一定威胁，北京宽带市场市场老大不得不又重新考虑市场定价问题，2003年，北京电信制定出台了ADSL费用新举措，300元的初装费用还含带一只ADSL Modem，月使用费在优惠期间也打了对折，例如以前100小时费用为199.5元，现在仅仅只需99.5元，相当于1块钱一个小时，令很多网民欣喜不已，安装人数因此而攀升。在此之前，另外两种宽带业务也纷纷打起了价格大战，价格是否是吸引用户的最主要因素呢？也许在几年前，很多人都会首选长相不错，价格低的来安装，但现在对宽带、对网络有一些了解的人越来越多，开始关注宽带的稳定性、速度以及周边。

装了宽带又如何？

目前国内的宽带网发展很快，在主要的地区和城市的居民区内都能提供宽带网接入服务。一般的用户通过简单的手续申请就可上网。

但在这一过程中却存在着一些不合理的现象。也是近两年来用户普遍反映的焦点问题。

不合理现象一：房地产商欺骗用户，声称小区是宽带接入，但其实只进行了宽带线路铺设。以后要真上宽带还得另花一笔钱买交换机和路由器。

不合理现象二：ISP欺骗用户，社区网内采用宽带，但与城域网之间却采用非宽

带方式连接。

不合理现象三：带宽承诺得不到保障。虽然有的小区以LAN方式接入10M带宽，但由于小区内用户过多，高峰期造成网速缓慢。

不合理现象四：服务商提供不了服务。目前国内的服务提供商除了为用户接入宽带网和按时督促缴费外，根本无法提供在线电影点播和音乐下载等服务。至于其他的社区/物业管理、多媒体资源、远程教育等服务项目，很多宽带用户根本听都没听过。而对于随后出现的安装问题、接入故障、包括因ISP违规操作而造成的无故断线等问题，部分用户无法得到满意的答复。

造成这诸多现象的原因是新兴行业的不规范、服务质量缺乏有效监管、接入行业缺乏统一标准、运营商之间的恶性竞争和网络结构体系的陈旧。但隐藏在这一现象背后的还是争夺“最后一公里”的巨大利益的争斗。

让我们来看看本刊各地信息员们的说法吧。就“你对当地ISP提供商的服务感到满意么”这一问题的调查结果来看，没有一位信息员对当地ISP提供的服务表示“满意”。固然这里存在着不少主观的看法，但起码可以反映出ISP留给国内用户的印象。5成半的信息员对当地的ISP表示“比较满意”，4成半的信息员表示“不满意”。

来自杭州的信息员对当地宽带安装效率表示异议，市区同学安装只要3天，而住在郊区的他却要等一个月。另外，宽带入户可选业务不多，现在大概只有电信的ADSL可以覆盖到这里。另外ADSL也曾出现过断线的问题，但只有一次。

上海的信息员表示：几家ISP处理问题基本及时到位，相对长城的投诉比较多，可能因为承运商的问题；有线通和ADSL的用户抱怨主要集中于资费以及不定时的局端线路损坏。

沈阳的信息员说：我们沈阳没有可比性，只有中国网通一家，所以我们必须选择他们。连接速度、稳定等因素还是很不错的，不过随着办理的人越来越多，现在上不去、掉线的问题也会偶尔出现，我倒是很希望沈阳出现第二家提供服务的ISP，因为有竞争才能提高质量。

武汉的信息员表示：电话咨询的服务还比较好。但安装时间过长，安装时比较粗糙。

另一位武汉信息员则说：提供内容方面比较单调，几乎没有对于宽带十分有针对性的服务。对于宽带这样的业务来说，并不是只要有一根线就能解决问题的。就像是只安装了有线电视但没有电视节目，或者有电视节目但和开路电视一样只播出类似节目，这样估计也没有多少人会掏钱吧。所以内容是关键。

视野

PC MAGAZINE
2003年06月20日



又到了这个时候了，让我们向过去一年中，在软件、硬件以及更多技术领域取得出色成绩的企业和个人表示敬意吧。尽管这一年里高科技企业不同程度地遭到了挫折，但移动通信技术和移动互联技术企业还是取得了标志性的进展。我们衷心地欢迎那些人性化的设备和更安全的网络科技的出现。下面是本刊向各个领域2002年度最优秀者给予的敬意。入选期限为2001年9月至2002年9月。

PC台式机：NEC PowerMate eco。获奖理由：低能耗，易分解。一句话：环保。

笔记本电脑：东芝Portege 2000。获奖理由：轻、薄以及优异的整体性能。

移动设备：Handspring Treo家用型。获奖理由：功能多，运行稳定，信号好而且漂亮。

配件：ATI RADEON 9700 Pro显卡。获奖理由：更出色的3D效果表现。

……

终生成就奖：Jerry Sanders，AMD公司创始人，Intel公司一直的挑战者。2002年6月退休。

年度人物：Sergey和Larry Page

这两个人创造了一种叫作BackRub的技术，现在叫PageRank，它是一个名叫Google的东西的技术基础。剩下的还要多说么?

CNET.COM
2003年06月22日



苹果宣称他最新的G5S型电脑比市场上任何采用Windows系统的PC都要快。当然，这个得意洋洋的话里有一点没有提及——除价格障碍之外，还必须采用一种全新的操作系统。在旧金山召开的苹果全球发展年度会议上，苹果的CEO Steve Jobs介绍了他们最新的铝合金外壳的Mac机型，并且与装备了3GHz奔腾4和赛扬芯片的DELL电脑进行了比较，测试数据表明新Mac胜出一筹。

外界对这个竞赛表明了不同的态度，他们认为首先比较应该由第三方执行，而且应该测试在多种平台下的成绩，包括Windows OS和Linux系统。“这不是个公平的测试”，著名调查研究公司Gartner的资深分析员Martin Reynolds认为，如果按照苹果的方法测试，DELL的电脑实际上能提高30%到40%的测试成绩。之所以苹果测试能够得出先前的结果，是因为他们“没有给DELL的机器以最好的测试条件”。当然苹果不这么认为，他们声称：“公平，就是大家处于一样的条件，否则叫什么公平。”

其实这个测试有多大的意义，很难说。但是毫无疑问，面对日益艰难的生存环境，苹果在奋力寻找一条出路。从这点来看，消费者在较长的一段时间内，还能看到那个咬了一口的苹果在眼前晃来晃去。

来自河南的信息员说：河南通信的宽带价格比较贵，但毕竟经验丰富，服务还是比较令人满意的。长城宽带很便宜，更适合本地的消费水平，接受度更高，但服务似与河南通信有差距，据朋友说经常有不能上网或速度极慢的状况出现。

重庆信息员表示：电信的网络最稳定，但大家都说电信的服务不够好，再加上价格相对较高，所以用户口碑一般。联通的服务一流，价格便宜，网络也不错。在重庆使用的人很多，用户的忠诚度也是很高的。不过联通只是在人口比较密集、经济相对发达的小区开放了宽带业务。网通的硬件水平不是很好，但合理的价格和优秀的服务还是吸引了不少家庭用户。长城宽带在重庆的规模太小，还没有成气候。重庆的宽带ISP提供商主要就是这样的三足鼎立，各自的优势很突出，但劣势也不少。值得一提的是最近重庆市政府为了预防“非典”在重庆的大规模传播，关闭了网吧等娱乐场所，现在申请安装宽带的人数大增。

来自呼和浩特的信息员说：虽然当地资费较高，安装的人还不是很多，但对于服务方面两家ISP提供商做得还是比较到位的，对于不是很熟悉技术的客户，他们都能做到详细讲解，而且设有专门的窗口和柜台来解释客户在使用中出现的问题，服务人员服务态度也很耐心，很专业，在其网站上也有专门的页面针对种种情况作详细的介绍，包括业务特点、技术介绍，还有资费等方面的说明等，总体感觉良好。不过根据调查费率还有进一步下降的空间，因为这才是用户现在最关心的问题，如果费用仍然高居不下，那么再良好的服务也会成为一纸空谈。

（注：以上观点仅代表各地宽带用户。）

这些信息员发回的调查问卷中反映出的另一个涉及到宽带入户的问题是价格。

目前北京的ADSL的初装费（含工料费）要300元，512kbps的月使用费是限时的，最大200小时/月的价格是190元（平均每日7个小时）。超时按0.05元/分钟计算。而广州的ADSL初装费是200元，第1个月免费使用，以后每个月120元（不限时）。

或许这样的比较并不恰当，毕竟影响宽带接入价格的因素太多了，有人声称某些地区的ADSL包月费居高不下甚至还与物价局有一定关系。但同属电信系统，各地宽带入户费用差异这样大，还是使人怀疑其利润空间的大小。

ZDNet
2003年06月19日



微软近日宣布今后将不再为苹果公司的Macintosh研制专用IE浏览器，并私下对苹果公司坚持研制自己的“safari”浏览器系统表示不满。这个举动也许有更深刻的含义和背景。Steve Jobs也许会在今天召开的苹果公司年度发展会议上谈及此事。不过，会有什么紧张的后续事件发生么？微软与苹果在浏览器上的合作和竞争会怎样继续？这些都值得关注。

还在微软与苹果的合作协议期满的前一年，很多人就开始呼吁微软继续保持与苹果的合作，在协议上续约。但是时间到了，什么也没有发生，Office只能在特别的Macintosh上使用了。失去IE的支持，意味着苹果将无法通过微软的.NET框架为将来的网民提供服务，这是毫无疑问的。如果Steve Jobs不赶快致力修复与微软的合作关系，那么在旧金山召开的苹果全球年度发展会议上，他将如何向全球用户交待呢？我个人希望，在靓丽的苹果机与功能强大的Office离婚之前，能够给双方家长一个谈谈的机会。毕竟，不管如何变化，如果这桩婚姻破裂了，倒霉的还是我们这些整天依赖于网络生存的消费者。

tom`s hardward guide
2003年06月23日



以前有人说，可以把汽车当作是PC的延伸，90年代末期的网络泡沫影响了人们对于这个神话的期望。但是嵌入式处理器、DSP以及存储芯片等仍然带动了网络的发展，现在汽车制造商也正悄悄地把这些运用到汽车当中。现在我们有更为先进的DSP语音系统、经过改良的导航系统以及汽车用的上网装置……这些都会在不久的将来成为汽车内的标准配备。前段时间举办的纽约车展让我们对未来有了新的认识，特别是PC对汽车的发展将具有什么样的意义。在展会上，有数家汽车制造商都表示蓝牙技术的发展可以使它取代上百美元的语音产品，汽车可通过新的方式提供免听筒的解决方案，还可让车主在车内浏览网页。宝马、克莱斯勒、申宝都将在今年提供带有蓝牙技术的汽车，福特、奔驰和丰田也正在测试相关技术产品。另外欧洲的车厂譬如奥迪表示将为2004年的所有车款升级仪表盘，因为加入了卫星连接的网络服务。

再怎么说还是要装宽带

宽带接入网发展中存在着各种各样的问题是可以理解的，任何行业在初始时期都要遇到这样那样的问题。而至于电信企业存在的更深入问题，那与我们普通的用户又有何相干？作为消费者要的不就是“货真价实、服务优越”这几个字么？

一场“非典”疫情的到来，让不少人仿佛猛然醒悟自己对于宽带的需求，而由此记者从上海电信了解到，“非典”出现之后，宽带的安装量大幅上升。以前电信实行过各种形式的促销，可是大家对宽带的热衷程度一直不高，上海电信目前为止共有40万的宽带用户。今年1-4月份的安装量就已经达到了13万户，是以前一年的总和，其中还出现过设备紧缺的情况。到4月中旬，上海宽带的安装率更是火爆，全上海一天就要安装2000余户，平均每周装8000多户，个别小区从4%的接入率一下子提高到30%以上。尤其是在4月20日到4月27日，北京“非典”肆虐期间，上海市民也密切关注疫情，尽量减少外出，这一周内上海电信的宽带用户增长了1万多户。此外，各网站的浏览量不断上升，新浪“网络商城”和“网络游戏”的日均页面浏览量都上涨20%，“非典”专题日均页面总浏览量300万以上。据上海移动的统计，上海移动在4月底的“非典”高峰时期内，短信流量能达到400万条/小时，是平时的两倍，其中网站这样的ISP供应商的短信流量就突破了50万条/小时，平时ISP的短信只有10万条/小时的，新浪短信的日均发送量比平时高出两到三倍。



“非典”时期的新闻工作者。



以上的数据固然喜人，但也因此让我们对电信企业提出了更高的要求。随着我国加入WTO，外国的电信企业也将进入中国逐鹿中原。政府通过拆分、改组等手段推进电信产业的改革，目的也就是为建立一个公平竞争的国内市场环境，以适应国外竞争者的进入。但改组只是一方面，是形式上的手段，垄断者永远不可能从自身解决垄断，还需要在行业体制和立法上下功夫才行。《电信法》的尽快出台才能有效地规范通信市场。

从今年3月4日起实行的《电信服务质量监督抽查规定》，是信息产业部最近根据《中华人民共和国电信条例》、《电信服务质量监督管理暂行办法》及有关法律法规所推出的新的规定，目的就在于加强对电信业务经营者服务质量的监督检查工作，维护电信用户的合法权益。监督检查的范围包括营业网点、客户服务中心、计费中心、网管中心、业务代办点等场所，抽查内容包括服务质量、通信质量、服务承诺、格式合同等《电信服务标准》中规定的内容，以及各项电信服务质量规章制度落实情况等。电信管理机构开展服务质量监督抽查工作，可采用人工调查、测试、检验等手段，采取《抽查规定》明查或以普通用户身份“暗访”的方式进行，抽查的范围可以是全面检查、随机进行的抽样检验或针对某个选择对象的抽样检验；具体的抽查工作可委托电信用户委员会等用户组织或中介机构完成，并按照《电信服务质量通告制度》向社会或企业公布抽查结果，依法对侵犯用户合法权益的行为进行处罚。

希望这个规定能完整地贯彻，也衷心希望能尽快见到电信服务业的新形势新面貌，让我们每个普通人上网“冲浪”的梦想不再艰难。

通过右表，大家可以了解目前国内宽带普及的具体情况。更全面的数据可在中华人民共和国信息产业部的官方主页上查到。另外，在“对自己认识的熟人中安装宽带的人数多少”进行调查时，只有不到2成的人回答是很多（超过10名），而选择较少（10名以内）和很少（5名以内）的则各占4成比例。但家中有电脑而打算在年内安装宽带的人数则占到6成。在这一简略的调查中，也可以从侧面反映出宽带网络的一些现状。

2003年3月互联网用户数分省情况（摘录）

单位	拨号用户（万户）	专线用户（万户）
全国	4982.6	9.4
东部	2797.8	3.7
北京	143.3	0.2
天津	123.6	0.2
上海	341.2	0.1
福建	253.8	0.4
海南	22.5	0.0
中部	1405.3	2.8
河北	268.7	0.1
黑龙江	126.5	0.8
江西	120.9	0.3
西部	735.9	2.6
内蒙古	39.4	0.1
西藏	2.7	0.0
陕西	105.5	0.4

编辑导语

没有料到非典会在短时间内得到这么好的控制，东方人很少像西方的老百姓一样关注数字，但这一段时间，每天都有几个数字得到了相当程度的关注，大学里学经济的同学在QQ中戏谑：没有想到中国的数字经济学第一次得到普遍的重视，竟然是由于这样的一场灾难。

而我则很高兴看到这种“普遍的重视”只是昙花一现。在前段时间里，和不少朋友都订下了一些聚会，信誓旦旦要在若干日后放开手脚做若干事情，现在想起来突然发现这种“信誓”的感觉很好，因为在黯淡的时光里它们充当了一种美好的东西，毕竟，对将来的希望总是很有意义的。

很想做的事情终于完成之后会很快乐，所以当我和一个朋友半夜3点从街机游戏厅里走出来，夜色的凉爽钻入渗出汗滴的毛孔，我们的结论是这次怀旧行动很是成功。已经有许多年没有这样的经历了，最后的一次是临近高考的某天晚自习，决意无视课桌上做不完的试卷和看不完的参考书，和一个很铁的同学逃出学校去玩一次街机。在无数虚幻的光影中穿梭后，兴尽之时已是凌晨4点钟。我们俩并肩走在空无一人的大街上，淡蓝色的薄雾仿佛无处不在，不过居然在那个时候还可以远远听到萨克斯的声音。那一刻，想到明天还要做的题，想到再过几天还要进行的模考，看着同学因熬夜而失色的面孔，忽然异常的难过。



这种从心灵里涌起的无助与空虚感让我下定决心与街机绝缘。尽管离那段时间已经很久了，我也渐渐习惯了率性而为的生活，然而那一刻还会在不经意时在脑海浮现。当娱乐不是一种放松而是一种放纵时，就会成为一种很难承受的短暂快乐。只是很多时候我们很难在放松与放纵之间找到明显的界限，即使是相同的一件事，发生在不同的情形下也会有完全不同的含义，就像我这两次相隔多年的游戏经历一样。我想起在网吧里奋战的CT和T们，拿着鼠标在网络游戏里到处寻找交流的GGMM们……我真心地希望大家都是在寻找快乐的放松。

风行水

waterwind@popsoft.com.cn

进入桌面多媒体中心

——Windows XP 多媒体制作功能

就微软的操作系统来说，WinXP的多媒体应用及处理功能是空前强大的。与之前的操作系统所不同，无论图像、声音还是影像等各类多媒体文件WinXP都带有相应内嵌的标准组件来处理，而无需另外安装第三方的功能软件，除方便之外，软件的处理能力毫不逊色于市场上主流的同类多媒体处理软件。加上操作系统方面更有着其他软件无法比拟的兼容性，以及对Windows一贯傻瓜式操作的继承，确实是个人电脑家庭多媒体处理的最佳选择。只要不是太专业的处理要求，WinXP基本上都可以满足用户。

■广东 GZ

第一部分 多媒体的软硬件支持

Windows Movie Maker（简称WMM）是WinXP自带的多媒体处理标准组件，其功能是录制、采集视频音频素材，经过剪辑、配音、特效等编辑加工，制作成独有的个人电影。同时它也可将图片搭配声音等素材加工制作成电影式的电子相册。而且用它制作的多媒体文件相对小巧，非常适合通过E-mail发送给亲朋好友，或上传到网络供大家下载收看。这些多媒体文件浏览起来也非常方便，使用Windows自带的媒体播放器即可随时欣赏。



图1

在2003年1月8日微软发布了WMM2，强大的功能更是奠定了其在家庭多媒体制作中的核心地位。最初该软件的安装方式是通过Windows updata完成的，并没有单独的安装包，而现在微软已经为其开辟了专门的网页并提供了增强的素材包等，如果你的WinXP还没有升级安装，可在http://www.microsoft.com/windowsxp/moviemaker单独下载并安装（图1）。

硬件支持方面，微软在最初发售的第一版WinXP中只加入了对两种最新标准的支持：IEEE 1394（又名火线）和802.11b（用来支持无线网络）。然而随着市场的需要和压力，微软很快就在WinXP SP1中加入了对USB 2.0的支持。USB 2.0大家应当比较熟悉，IEEE 1394同USB 2.0一样，也是一种串行数据传输标准，它们都支持热交换——即可在计算机运行时拔插设备。在影像消费电子设备产业中，IEEE 1394已成为事实上的连接标准，其所占据的巨大电子消费市场极富发展潜力，因此微软首推火线技术而不是USB 2.0。但由于市场上USB 2.0接口设备的迅猛增长，这一标准开始成为大多PC周边设备的首选连接方式，甚至不少DV厂商也开始推出USB 2.0接口的产品，因此以微软的做事风格，马上在WinXP中加入对USB 2.0的支持就不足为奇了。

IEEE 1394和USB 2.0这两种高速接口标准一直在不断竞争之中，总的来说，这两种技术有许多相近的地方，也各有所长。二者占据了几乎整个外部电子设备的接口市场，又恰好形成了互补关系。因此对消费者来说，选择同时支持两种接口的WinXP自然

是连接手中数码电子设备的最好平台。在大多数的即时应用上，两种接口在WinXP平台上都有相近的表现。比如说把一块IEEE 1394或USB 2.0接口的硬盘插入到安装有WinXP的PC上，没有任何提示信息，WinXP就会马上在“我的电脑”中添加一个新的移动驱动器。双方也各有所长，现阶段USB 2.0的480Mbps传输速度比IEEE 1394的400Mbps要快些，而IEEE 1394标准在某些应用上更简单方便，比如说用IEEE 1394线缆来连接两台都有IEEE 1394接口的WinXP计算机，在每台计算机上WinXP都会立即创建一个新的网络连接，并且为它分配一个IP地址，几秒钟内就可通过在地址栏中输入“\\对方计算机的名称”打开一个文件浏览窗口，查看对方计算机上的文件内容。而对于USB 2.0来说，直接电缆连接是不可行的，还需相应的控制芯片才能实现。

第二部分 实战操作流程

上面说了这么多，但实际更精彩之处还在于动手操作。接下来就以WMM（以下除特殊说明，采用的都是WMM 2.0版本）的制作流程为说明，向大家全面介绍在WinXP下进行多媒体制作的便捷与高效。

一、素材的采集

在开始制作多媒体文件前，要做的第一件事情就是要将素材采集入电脑。

正确连接视频设备

视频设备有多种，应注意正确连接。如果是Web摄像头，可根据其接口类型相应连接到USB端口、模拟捕获卡或IEEE 1394端口，某些Web摄像头内置有麦克风，因此可同时捕获项目所需的视频和音频。如果是模拟摄像机，一般将其连接到模拟捕获卡，例如可将摄像机上的视频输出连接到捕获卡上的视频输入口（通常是AV接口），然后将左右音频线连接到声卡上的音频输入口（或模拟视频捕获卡，如果卡同时带有音频和视频插孔）；如果摄像机和捕获卡都带有S视频端子，还可选择使用S视频端子来录制视频，同时保持连接音频连接器以捕获音频；此外，特殊配置因硬件的不同而异。如果是DV摄像机，连接到IEEE 1394端口可从DV设备获得最佳录制效果，在此配置中，IEEE 1394电缆从DV摄像机的DV输出端口或VCR连接到电脑的IEEE 1394捕获卡或内置IEEE 1394端口；当然许多DV设备也都带有模拟输出端口，如果有模拟视频捕获卡，也可以将DV摄像机或VCR连接到模拟捕获卡，以向计算机传输视频和音频。最后是电视调谐卡，如果计算机上装有电视调谐卡并且已经与电视信号线连接，就可以从电视捕获视频。

1.视频文件的采集

下面以DV摄像机为例说明WMM中具体的视频采集流程：

（1）确保你的DV设备与IEEE 1394端口正确连接，然后将摄像机模式设置为播放已录制的视频（通常在DV摄像机上出现VTR或VCR标志）。启动WMM，在“文件”菜单选择“捕获视频”，或在“电影任务”窗格中的“捕获视频”下，单击“从视频设备捕获”。

（2）在“视频捕获设备”页的“可用设备”中，单击该DV摄像机（图2）。在“为捕获的视频输入文件名”和“选择保存所捕获视频的位置”框中，为视频选择保存文件及位置，或单击“浏览”以选择位置（图3）。在“视频设置”页上，选择要用来捕获视频和音频的视频设置（图4）。在“捕获方法”页上，单击“手动捕获部分磁带”（也可以单击“自动捕获整个磁带”，那么捕获将自动开始并在磁带到头时终止）。

（3）要将视频拆分为较小的剪辑，请选中“完成向导后创建剪辑”复选框。要在捕获视频的过程中避免扬声器播放音频，请选中“扬声器静音”复选框。要在一段时间后自动停止捕获，选中“捕获时间限制”复选框，然后键入或选择捕获操作的时间长度，时间以“小时:分钟（h:mm）”的格式显示（图5）。

（4）使用DV摄像机的控制键，或使用向导中的“DV摄像机控制”找到你要从磁带上捕获的视频和音频。之后单击“开始捕获”以开始捕获视频。磁带自动播放，捕获开始。当磁带播放到你要停止捕获的位置时，单击“停止捕获”。如果你已选中“捕获时间限制”复选框，则等待指定的时间长度以便捕获视频。重复此步骤，以捕获视频磁带中你要捕获的每个视频部分。完成捕获



图2

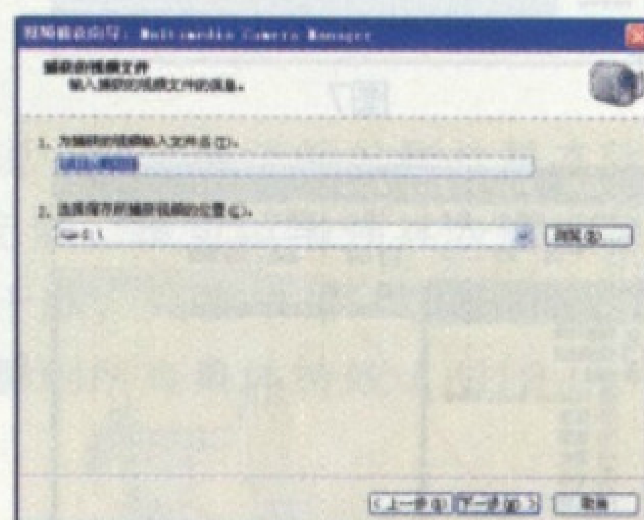


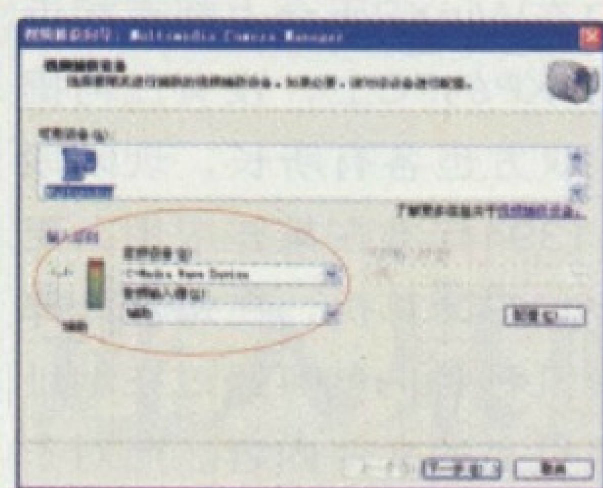
图3



图4



图5


图6

后，单击“完成”以关闭“视频捕获向导”。

通过以上操作，我们就可以将自己需要的视频采集到电脑硬盘上了，其他的模拟摄影机、WEB摄影头、电视卡的WMM采集操作都大同小异，只是在“捕获设备”的选择不一样，而且要多一步设置选择音频输入源而已（图6）。

2.数码图片和音频文件的采集

数码相机或者其对应存储卡的读卡器基本上都采用USB接口，只要将其插入电脑的USB接口，WinXP就会自动辨识，并将其作为可移动硬盘。同样，其他采用USB或IEEE 1394接口的数码设备如MP3、数码录音笔也都可以如此被WinXP辨识。这些设备中存储的的数码图片或音频文件只要使用简单的鼠标拖放就可完成采集工作。当然对于音频来说，我们可在WMM采集视频文件的时候利用单独麦克风或模拟摄像机、Web摄像机的内置麦克风即时录制，也可先使用专门的录制软件单独录制或采集。这里的处理和操作比较简单，不再赘述。

NTFS与视频捕捉

不少人尽管安装了WinXP，却依然还是使用FAT32硬盘分区格式。但其所支持的最大文件是4GB，对于捕获视频工作来说这个数字显然太小，如果你以较高的质量设置将视频捕获到使用FAT32文件系统分区上，软件则会出现提示消息。当然也可减少捕获的视频数量、选择较低的视频设置，但始终不如将文件系统转换为NTFS格式来得直接方便，因为NTFS文件系统对文件大小是没有限制的。

二、基本制作流程

如果我们需要的素材都已经在电脑硬盘上了，那么现在开始用WMM创作自己的多媒体作品吧。



图7

1.素材的导入

WMM用户界面包含3个主要区域：菜单栏和工具栏、窗格以及情节提要/时间线（图7），其主要功能显示在不同的窗格中。根据所选视图（“收藏”视图或“电影任务”视图）的不同，会显示出不同的主窗格（图8）。

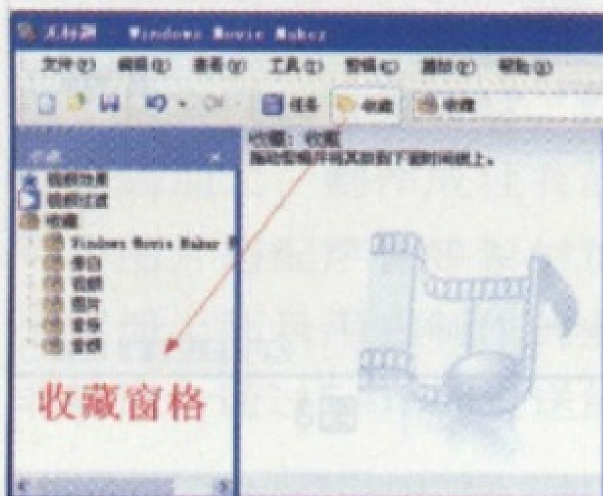


图8

鼠标右键单击“收藏”窗格的“收藏”文件夹，在弹出菜单中选择“新收藏”即可在收藏窗格中建立比如“旁白”、“视频”、“照片”及“音乐”等收藏夹，这样做可便于以后的分类管理和编排。以导入视频素材为例子，步骤如下：

单击“视频”收藏夹，使焦点停留在其上，然后选择菜单“文件”→“导入到收藏”，在“选择要导入的文件”对话框中选中要导入的视频文件，可一次导入多个文件。如果你要将选定的视频文件拆分为较小的剪辑，可选中“为视频文件创建剪辑”复选框（图9）。选定文件后系统将弹出“制作剪辑”对话框，提示当前导入的进度（图10），导入完成后，视频文件就被放到相应的“视频”收藏夹，同时在WMM的“内容”窗格中将出现已导入的视频剪辑。如果在导入视频文件时选择了“为视频文件创建剪辑”复选框，就会按其剪辑规则产生多个剪辑。


图9

2.情节提要/时间线

要开始建立一个项目和制作电影，首先就需要将导入或捕获的素材添加到情节提要/时间线上。情节提要和时间线都能显示出正在处理的工作内容，但提供的视图不同：情节提要显示出剪辑的排列顺序（图11），用户选中一个情节，可任意拖拽来改变它的位置及调整在电影中的播放顺序；而时间线则显示出剪辑的计时信息（图12），可调整每个视频情节的播放时间。所以处理项目时，要在情节提要和时间线之间根据需要灵活切换。

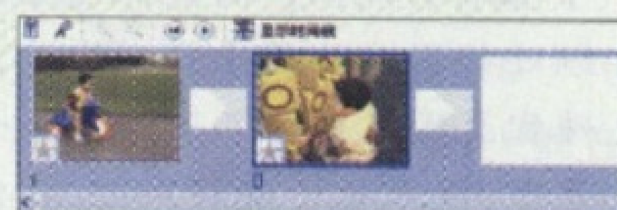

图11


图12

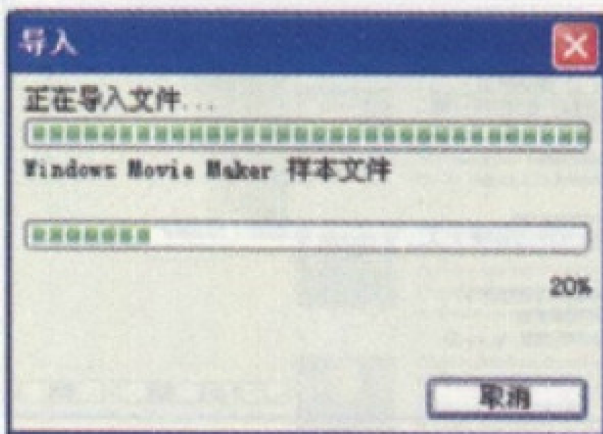
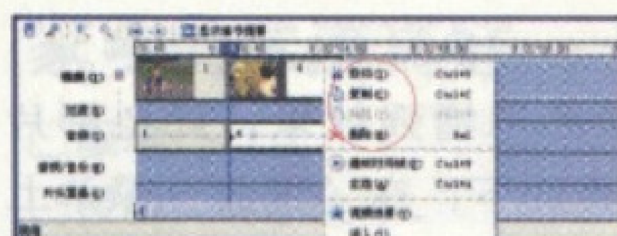


图10

将素材剪辑加入到情节提要/时间线的操作并不复杂，用鼠标拖放即可（**以下文字说明中使用软件菜单进行，但截图一般显示鼠标右键操作，请读者留意**）。首先在“文件”菜单上，单击“新建项目”。之后在“内容”窗格中，鼠标右击原始素材（视频、音频或图片），在弹出菜单上选择“添加到情节提要”或“添加到时间线”，就可将素材添加到工作项目（图13）。在情节提要/时间线中单击该剪辑，可利用“编辑”菜单上的“删除”、“复

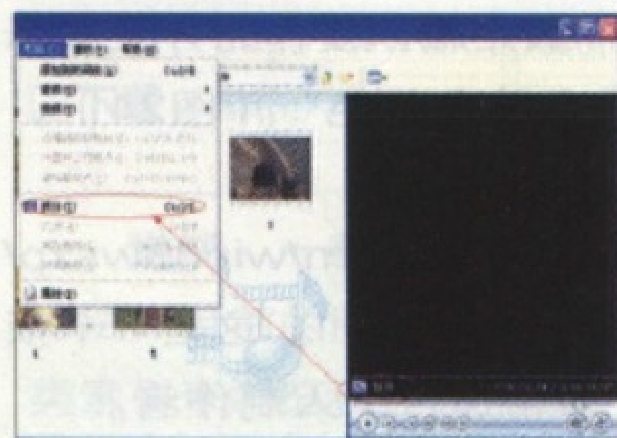

图13


图14

制”和“剪切”命令在情节提要/时间线上编辑剪辑（图14）。对一次未能完成的制作，可点击菜单“文件”→“保存项目”，将其保存为“.mswmm”类型的项目文件，以后可通过工具栏的“打开项目”按钮调出。

3.编辑剪辑

实际上没有人会只将素材剪辑简单地串在一起就生成一部电影的。所以我们必须对情节提要/时间线上的素材做进一步的编辑处理，使其符合一定的叙事顺序，从而产生相应的情节或故事感。通常要使用的几种编辑处理的操作如下：


图15

（1）拆分剪辑

只需在“内容”窗格中或在情节提要/时间线上，单击要拆分的剪辑。在“播放”菜单上单击“播放剪辑”，当播放到进行拆分的点时，选择“播放”→“暂停剪辑”，将播放进度条上的播放指示器直接移动到要拆分剪辑的位置即可（图15）。最后在“剪辑”菜单上单击“拆分”，即可将剪辑拆分。

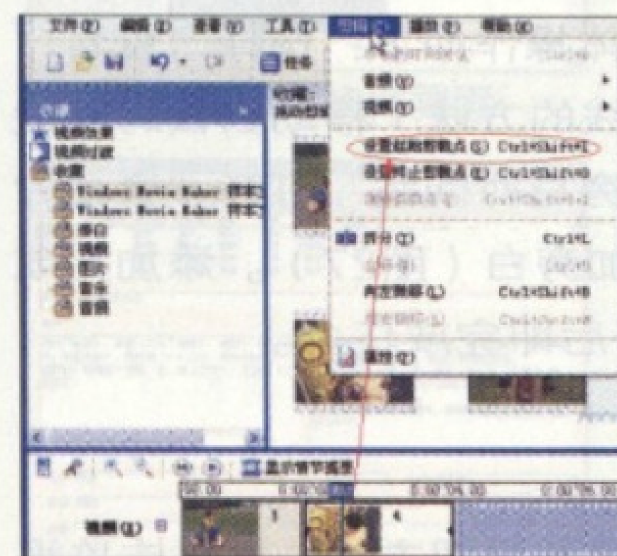

图16

（2）合并剪辑

在“内容”窗格中或在情节提要/时间线上，按住Ctrl键，然后选择你要合并的连续剪辑。之后在“剪辑”菜单上，单击“合并”。新剪辑将使用这组剪辑中第1个剪辑的名称和属性信息，而且时间也进行了相应调整（图16）。

（3）剪裁剪辑

通过剪裁剪辑，可设定时间线上的任何音视频剪辑的起始点和终止点，从而可以编辑其长度。具体操作过程如下：首先将待处理的剪辑添加到时间线上，选择其并将播放指示器拖放到你要剪裁的播放点，此时在“剪辑”菜单上，单击“设置起始剪裁点”（图17）。当播放指示器位于你选定要停止播放的视频剪辑或音频剪辑的点时，在“剪辑”菜单上单击“设置终止剪裁点”。你也可拖动剪裁手柄（图18），将剪辑中多余的部分剪裁掉。


图17

三、进阶制作流程

经过上面精心编辑剪辑后的素材再合理地串连，应该说一部完整流畅的影片基本就完成了，不过我们如果继续在电影中添加一些合理特效元素，是可以增强其表达效果的。WMM附送了“视频效果”和“视频过渡”特效各几十款，只要单击“收藏”窗格中的“视频效果”或“视频过渡”就能在“内容“窗格里看到所有具体特效（图19）。


图18

1.视频效果

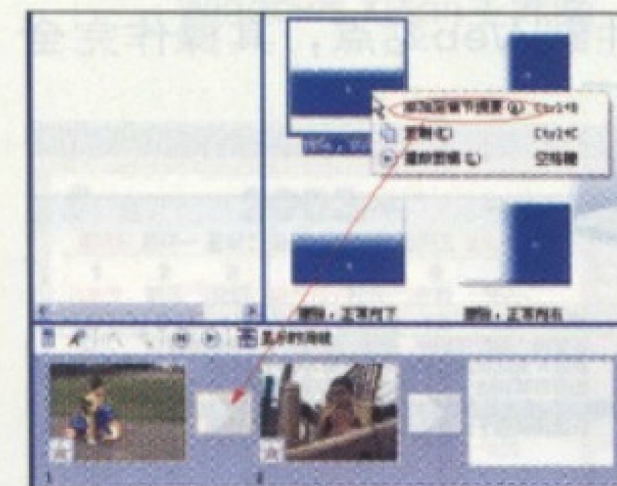
（1）视频过渡

视频过渡控制电影如何在剪辑或图片之间过渡播放。添加的所有过渡都显示在时间线的“过渡”轨上。要看到此轨，必须点“视频”轨后的“+”号扩展。添加视频过渡具体操作如下：在情节提要/时间线上，选择要添加过渡的两段视频剪辑或两张图片中的第2者，选择“工具”→“视频过渡”，之后在“视频过渡”窗格中单击要添加的视频过渡，在“剪辑”菜单上单击“添加到时间线”或“添加到情节提要”（图20、21）；要增加或减少过渡的持续时间，将过渡的开始处拖向时间线的开始或结尾处。


图19

（2）视频效果

视频效果决定了视频剪辑、图片或片头在项目及最终电影中的显示方式。例如，你想使剪辑呈现出经典老片的电影效果，就可向视频剪辑或图片添加某种“旧胶片”视频效果，当拆分、剪切、复制、移动视频剪辑或图片时，视频效果保持不变，但如果合并两段视频剪辑，则第1段剪辑中使用的相关视频效果将应用到新合并的剪辑中。


图20

添加视频效果具体操作如下：在情节提要/时间线上，选择要添加视频效果的视频剪辑或图片，之后选择“工具”→“视频效果”，在“视频效果”窗格中，单击要添加的视频效果。在“剪辑”菜单上，单击“添加到时间线”或“添加到情节提要”即可，当然也可通过右键菜单完成（图22）。

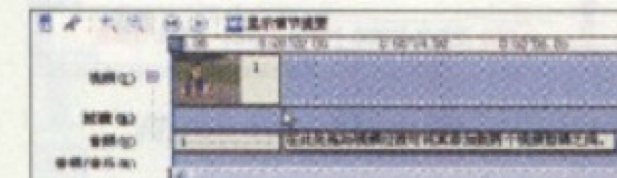
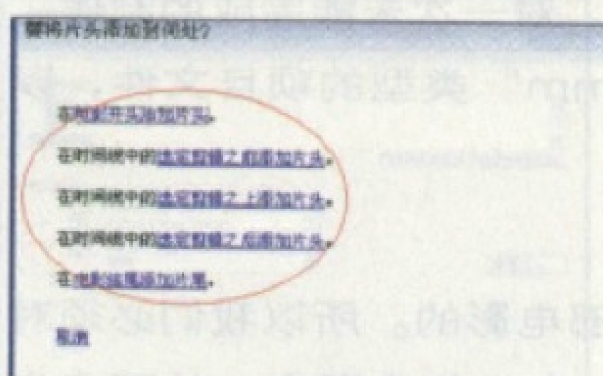
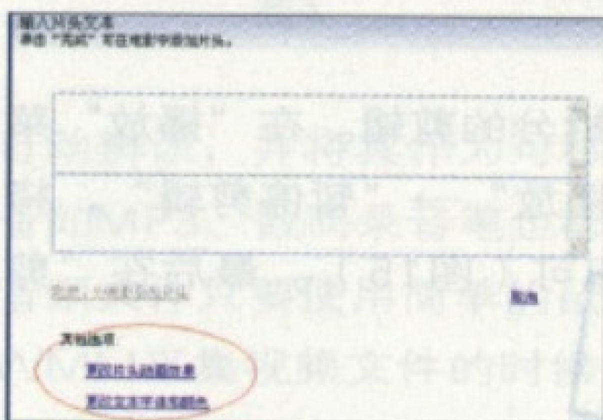

图21


图22


图23

（3）片头和片尾

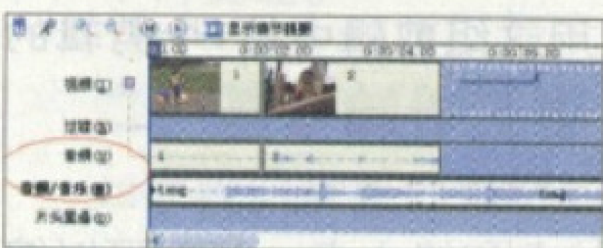
通过使用片头和片尾，可通过向电影添加基于文本的信息来增强效果，如电影片名、制作者的姓名、日期之类的信息。添加片头或片尾的步骤如下：在“工具”菜单上单击“片头和片尾”，在“要将片头添加到何处”页上，根据要添加片头的位置单击其中一个链接（图23），以片头处理为例，在“输入片头文本”页中输入要作为片头显示的文本，同时可在这里“更改片头动画效果”和“更改文本字体和颜色”（图24），最后单击“完成，为电影添加片头”即可。


图24

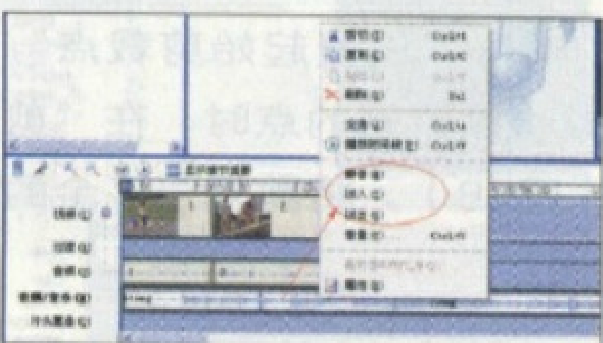
如想轻松获得较专业的片头和片尾，可到http://www.microsoft.com/windowsxp/moviemaker/downloads/create.asp下载“WMM2 Creativity Fun Pack”。这是一个预制好的效果增强包，带有不少漂亮专业的片头和片尾效果，非常适合个人制作者。

2.音频效果

（1）音量及效果

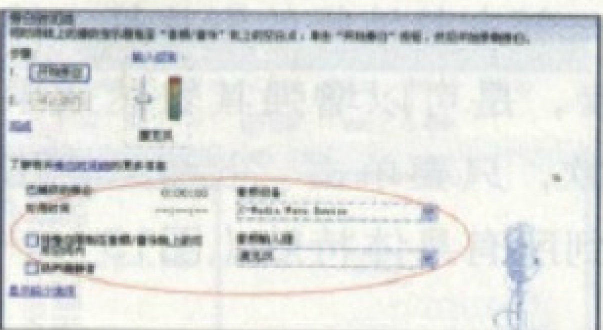

图25

可调整的音量既可以是时间线的“音频/音乐”轨上显示的音频剪辑，也可以是时间线的“音频”轨（视频文件中的音轨）上显示的视频剪辑中的音频部分（图25）。其具体操作如下：在时间线的“音频”轨或“音频/音乐”轨上，选定要调整音量的音频剪辑，选择菜单“剪辑”→“音频”→“音量”，移动“音频音量级”滑块调节音量。最后通过“剪辑”→“音频”→“淡入”/“淡出”/“静音”等添加各种效果（图26）。


图26

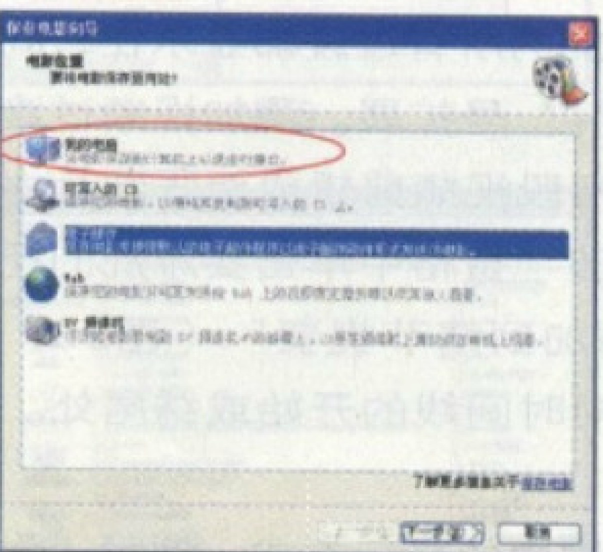
（2）旁白时间线

为时间线的内容添加旁白是增强电影效果的另一种方式，捕获音频旁白之前，时间线上的播放指示器必须位于“音频/音乐”轨上的空位置。具体操作如下：选择“查看”→“时间线”，在时间线上将播放指示器（显示为带有垂直线的方块）移动到该时间线上“音频/音乐”轨为空且要开始旁白的那一点，单击菜单“旁白时间线”打开“旁白时间线”，单击“开始旁白”，然后开始为时间线上的内容添加旁白（图27）。添加完成之后单击“停止旁白”，软件会让你保存音频旁白，保存好后即完成任务。


图27

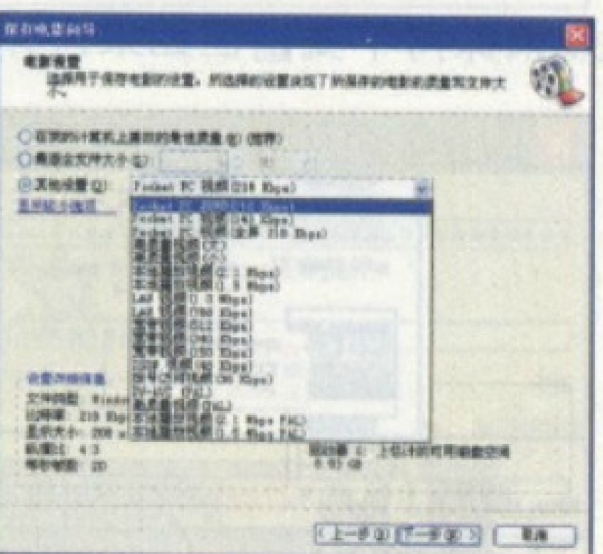
四、发布影片

在所有工作完成后，单击“显示方式切换”按钮切换到情节视图方式，再单击监视区的“播放”按钮，预览一下整部电影的播放效果吧。OK，满意吗？那么就发布自己的作品吧。WMM提供将电影文件保存在电脑硬盘、刻录CD-R以及回录到摄影机磁带上的方式，但如果你想让更多的朋友和家人分享你的作品，你可用发送E-mail或发布到Web站点的方式来共享。以下以保存到电脑硬盘为例来说明。

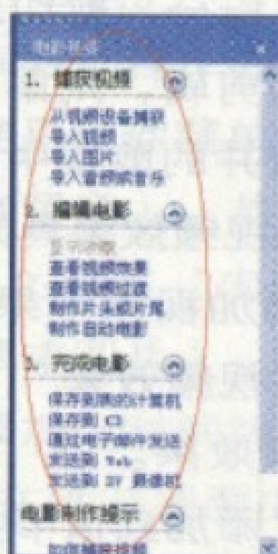

图28

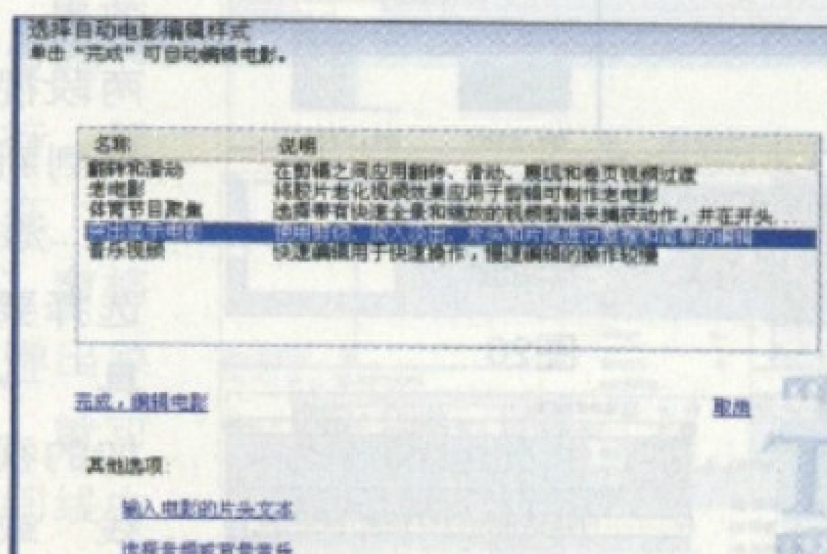
在“文件”菜单上单击“保存电影文件”，在打开的“保存影片向导中”单击“我的电脑”（图28），在下一步中键入电影的名称及保存路径和文件夹名并进入“电影设置”步骤，要使用默认的电影设置，请单击“在我的计算机上播放的最佳质量（推荐）”，否则可单击“显示更多选项”，然后从列表中选择其他电影设置（图29），再一下步软件开始处理生成电影，之后单击“完成”即可。

将电影文件刻录到CD-R和回录到DV的操作基本上一样，只是在保存操作中会自动提示你刻录机和DV的操作控制。若将电影以电子邮件附件的形式发送，则在向导执行过程中会提示你启动Outlook或Outlook Express。发布电影文件到Web站点，其操作完全和保存为本地文件一样。


图29

至此，我们完成了整个多媒体的采集、编辑、处理加工、保存乃至发行的工作。其实对新手来说，WMM所带的“任务向导”和“自动电影”功能都是不错的选择（图30、31）。那么就让我们挥舞鼠标，轻松地使用WMM，和家人朋友们分享自己的幸福快乐时光吧。


图30


图31

中国共享软件

有激烈的竞争就会有产品的不断发展和进步，但最终受益的是消费者。由于软件产品的特殊性，用户可从网上获得各种产品的试用版本，竞争更为激烈。CoCo才刚装上QQ2003的Preview3，增加了不少令人心动的功能，但第2天就拿到了Messenger 6.0的Beta版本，立刻就沉醉其中了，它可以自己定义表情符号，可以让我们这些玩家为所欲为……紧接着，QQ2003的Preview4和Beta1就相继发布了，太让我们应接不暇了，想必网易的泡泡也在酝酿新的计划吧。谁能让我们享受到最方便最酷的功能，谁就是真正的赢家，一句话："用户至上。"不多说了，来看看CoCo这次又为玩家们带来的新东西吧（软件推荐信箱：hylwrcool@hotmail.com）。

■重庆 CoCo

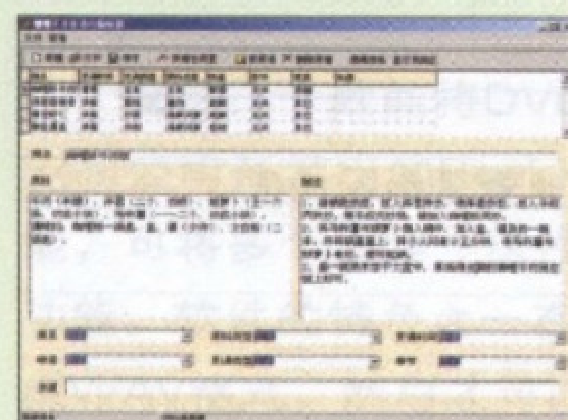
家乡的味道真好——嘟嘟美食菜谱

□**版本**：v2.0　□**大小**：2,528kB
□**授权**：共享软件　□**作者**：嘟嘟软件
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**未注册限制**：限制菜谱导入功能
□**主页**：http://www.dudusoft.com/
□**下载**：http://scdown.skycn.net/down/DuduCBSetup1.zip

说明：一款菜谱数据库管理软件，可方便浏览和查询每道菜的详细制作方法，目前的版本提供500多种美食菜谱。可根据所用材料、菜名等多种分类索引来浏览和查询菜谱。在软件的官方主页上有多种美食菜谱供下载，可直接导入到软件中去。软件提供了一个菜谱包编辑器，用户可使用它编写属于自己的菜谱包。最有意思的是，软件可根据你所选择的菜谱生成一个购物清单，方便你上街去采购做菜所需要的材料。菜谱支持图片，使用微软的TTS技术可将菜谱内容朗读出来，如果用户安装了微软Office，名叫梅林的助手还可以随时出来陪你闲聊呢。



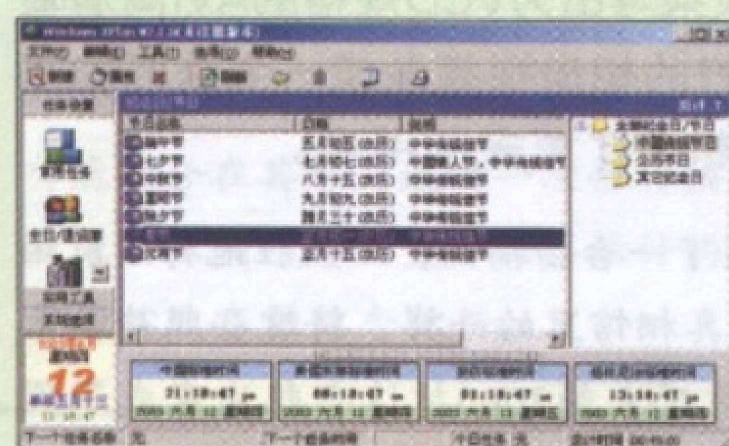
吸引胃口的软件界面


嘟嘟美食菜谱包编辑器

笔者点评：每次轮到自己在家里宴请亲朋好友的时候常常为该做什么而发愁。其实CoCo也有烹饪的爱好，在家里没事也经常自己露一两手，只是登不上大雅之堂而已。现在有了"嘟嘟美食菜谱"的帮助，材料、配料、做法和样式一应俱全，先把要做的菜选好，生成购物清单，然后打印出来上街采购，回来开工，让软件大声把制作方法朗读出来，够有现代信息化的感觉吧。软件官方的留言板上，很多专业的网友都在讨论各种菜肴的炒法，相信在这么多网友的支持下，软件会越做越好。

电脑X计划——Windows XPlan

□**版本**：v2.10　□**大小**：3,887kB
□**授权**：共享软件　□**作者**：熊志飞
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**未注册限制**：使用中随机弹出注册提示
□**主页**：http://www.zf-studio.com/
□**下载**：http://scdown.skycn.net/down/xplan21.zip


Windows XPlan主界面



Windows XPlan中的万年历

说明：Windows XPlan是一款助手型的任务管理软件，它可以帮助你进行时间提醒、运行程序、关闭/重启/锁定计算机等操作。软件带有详细的万年历和一些重要的纪念日，可让它在你的亲朋好友生日或纪念日、节日时自动提醒你或自动发送电子邮件，并且支持农历日期。可直接在Internet上直接校对计算机的时间。软件的最大特色在于它的桌面日历功能，可将当月日历、信息、节日、生日以及你定制的任务，用全新的方式显示在桌面上并且在更换墙纸、改变显示器的分辨率、日期变更时，都会自动刷新桌面。

笔者点评：乍一看，Windows XPlan是一般的计算机系统任务管理助手型软件，如果也这么想，就差点和CoCo一样错过一款优秀的国产软件了。除基本的助手功能外，秒表功能可精确地帮你记时，软件提供的"鼠标键盘记录器"可将鼠标的操作记录下来，在以后需要时重复鼠标操作，这个小功能完全可以独立成为一个软件了；此外还带有自动实时更新的桌面日历壁纸。

Flash页面轻松存——Flash Catcher

□**版本**：v2.7　□**大小**：1,222kB
□**授权**：共享软件　□**作者**：justdosoft
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**未注册限制**：仅可使用40次
□**主页**：http://www.justdosoft.com/
□**下载**：http://www.justdosoft.com/flashcatcher/download/flashcatcher.exe



Flash Catcher保存界面

说明：作为IE插件的一部分，页面上的Flash动画似乎不能像图片文件一样点击右键来进行保存。看到一个自己想收藏的Flash动画，经常是调出网页的源代码，查看其中动画文件的调用地址来进行下载。Flash Catcher这个动画下载的好帮手却可让这样的困难迎刃而解，其使用方式相当简单，当你安装完之后，它便自动成为IE浏览器外挂的一部分，将鼠标移动到Flash动画上，就会弹出像IE6图片文件一样的工具栏，直接点选存盘即可。

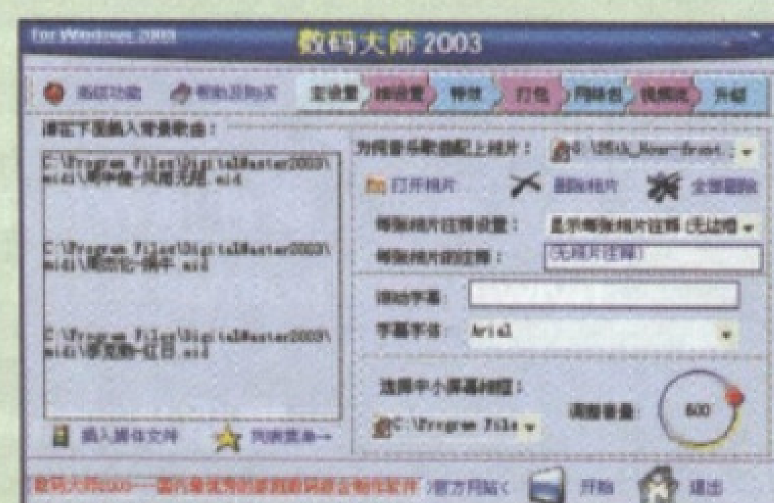
笔者点评：一个真应该早发现的软件！很早以前帮一个朋友收集页面上的Flash动画，不厌其烦地找到其链接进行下载，当时就想要个能点击右键存储Flash的软件，早发现Flash Catcher的话，可以省去不少时间了。经过长时间使用和测试，一般只要能在浏览器上显示出来的动画，都逃不过它的手掌心。目前该软件的右键菜单只能支持微软的IE浏览器，还无法支持Opera及Netscape等其他浏览器。



Flash Catcher的帮助例子很可爱。

自己制作数字影像——数码大师2003

□**版本**：v7.5 Build 2495　□**大小**：3,837kB
□**授权**：共享软件　□**作者**：庄威
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**未注册限制**：相片最多加入10张
□**主页**：http://www.dreamstech.com/
□**下载**：http://www.dreamstech.com/DMDemo.exe



数码大师2003主设置界面

说明：一款媒体数字制作软件，利用它制作家庭数码相册，可将图片文件配以声音和效果，输出成标准视频如VCD格式进行收藏或赠送给亲朋好友。软件提供了包括淡入淡出等82种特效，你还可在视频制作中使用激动人心的歌词字幕同步显示功能，创造自己的MTV效果。利用软件所提供的视频导出功能，可将制作出的动态数码效果导出为VCD规格的AVI高清晰源视频。只要经过简单设置，就可将制作好的相册视频做成一个锁屏的系统，可设置留言信息，比单纯地锁定计算机多了更多的用途。

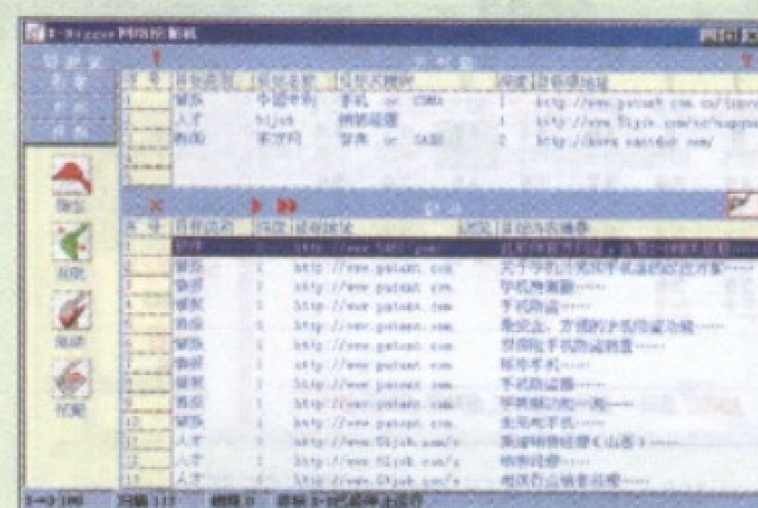


数码大师2003切换特效设置界面

笔者点评：由于使用的需要，最近CoCo买了一台扫描仪，正疯狂地将以前拍摄的各种影集扫描到电脑上，如果能像那些写真相馆里的一样，将这些照片加上一些效果做成VCD文件该有多好。共享软件数码大师2003把这个想法变成了现实，软件最激动人心的地方就在于支持动态字幕，将自己在一个旅游景点的照片加上字幕说明，制作成VCD，俨然是一张DIY的风景导游图！

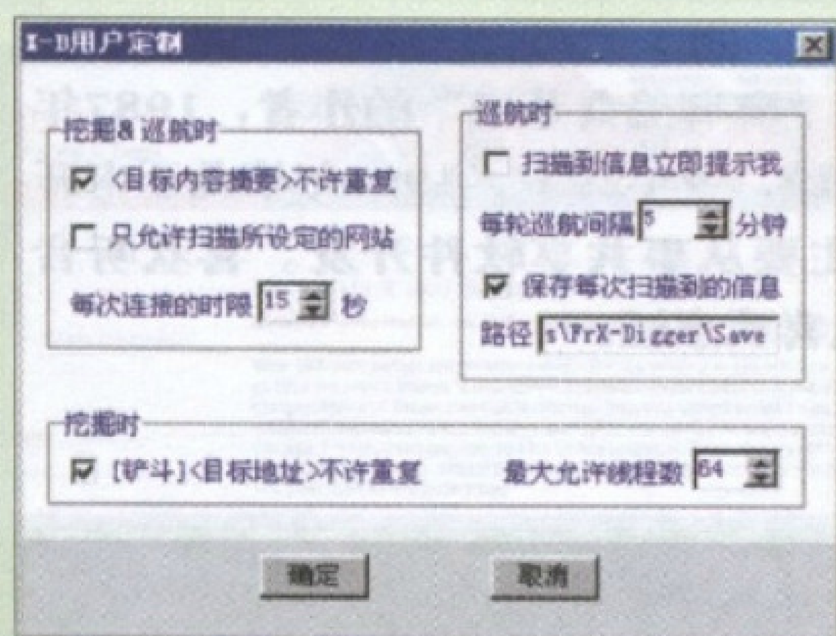
挖出网络上的资源——网络挖掘机

□**版本**：v1.2　□**大小**：953kB
□**授权**：免费软件　□**作者**：X-Digger
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**未注册限制**：无
□**主页**：http://www.5461.com/
□**下载**：http://www.onlinedown.net/xdigger.htm



网络挖掘机的界面说明很形象。

说明：一款用于进行网上信息检索和跟踪的软件，它可对用户指定的


网络挖掘机用户定制界面

目标网站进行快速检索（挖掘）或循环跟踪（巡航），来帮助用户收集各类信息。对于更新频繁的网站，网络挖掘机可自动定时跟踪它的页面内容变化，收集用户所关注的相关信息。软件采用多线程搜索方式，用户可自定义搜索的时间和深度。使用它可以很方便地跟踪高考、人才、股票、产品供求及明星动态等信息。各种互联网搜索引擎（Yahoo/Google）可根据我们的需要找到目标网站，而网络挖掘机则可帮助我们对找到的目标网站作进一步的直观内容检索和变化跟踪。

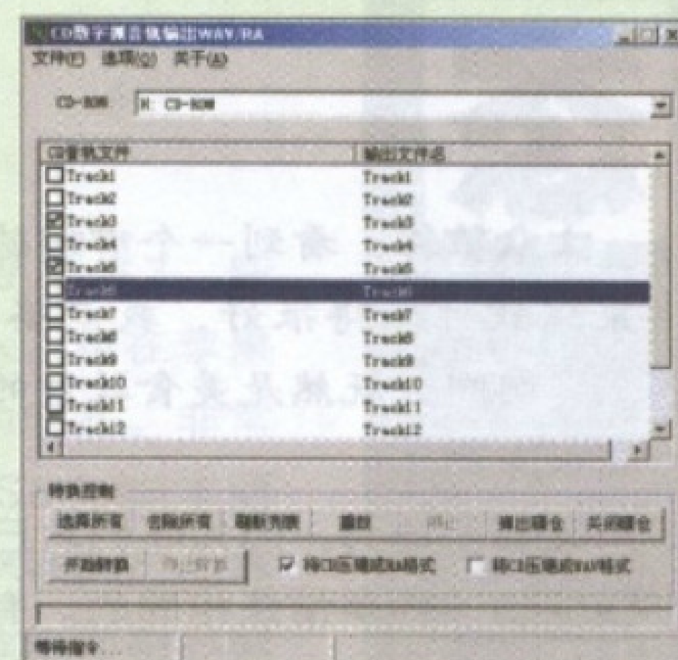
笔者点评：这是一个操作很有意思的软件，它把一些网上资源的搜索操作模拟成了开挖掘机的方式，在"驾驶室"中以控制搜索的一些设置，启动挖掘功能，用户还可以使用"方向盘"来控制资源搜索的内容、方向和深度，通过让挖掘机"巡航"来实时检查网站中更新的内容。在挖掘到所需要的资源后，可以使用"倒出"功能将这些资源保存在硬盘上。软件的更新版本中会不断增添不同行业内的权威性网站数据，让我们开着小小的挖掘机，扫遍整个Internet吧！

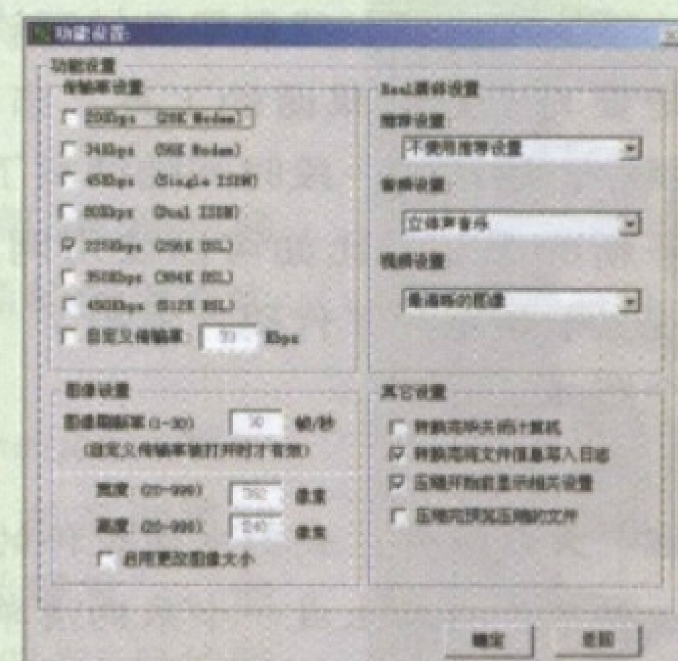
要小也要清晰——Real格式文件压缩至尊

□**版本**：v1.7　□**大小**：4,048kB
□**授权**：共享软件　□**作者**：田雨
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**未注册限制**：启动前有15秒的等待时间
□**主页**：http://tyuweb.yeah.net/
□**下载**：http://zhengxiaoyu1979.myetang.com/tyu/files/tyureal17.zip

说明：一款能将DVD、VCD、CD压缩成Real Media文件格式的工具，是Real公司开发出的Real Producer软件的辅助增强工具。软件提供批量转换功能，可将多个文件一次性进行转换，在转换完毕后关闭计算机，实现无人值守功能。软件的特色之一在于能直接将数字CD音规转换成RA，以往需要将CD抓成WAV格式，然后才可以转换成Real格式，现在有了本软件就可一步完成，真的很酷。需要注意的是使用本软件需事先安装RealProducer 8.0（DVD压缩需要8.51）或以上版本，否则程序无法正确运行。

笔者点评：RealPlayer的新版本让我们看到，将视频文件压缩得很小但保持较高的清晰度是完全有可能的，RealProducer 9.0推出后，我们更发现其压缩率及质量令人惊叹，已经和一些网上十分流行的DVDRip技术达到了比较接近的效果。Real格式文件压缩至尊把这个过程批量化，同时增强了RealProducer的功能，将DVD和CD的压缩功能融合在其中，这种一次性转换的技术确实省了我们不少中间过程的时间。填写作者主页上的问卷调查，回答软件的问题还可能获得免费的注册码，看得出来，作者非常用心地在做这个软件。


使用Real格式文件压缩至尊抓CD音轨。


Real格式文件压缩至尊功能设置界面

软件升级快报

7月是放假的季节，不少共享软件的开发者都是大学甚至是中学的在校学生，7月的到来意味着可以有更多的时间和心爱的电脑呆在一起了吧。在网上查询一些软件的升级版本时，一些作者只是简单把升级的下载地址放了上去，而没有详细说明更新版本的具体内容。其实任何优秀的软件总是能让用户在下载前了解到该软件每个版本的功能变化，一个对用户负责的文档是必不可少的。

Net Transport：很稳定的流媒体下载工具，版本更新至1.24，修正了下载接近完成时会暂停的Bug，加强处理了Set-Cookie功能，修正了"重用FTP"无效的Bug。推荐下载：http://lycos26486.l78.lycos.com.cn/chs/download.htm。

Iparmor：国产的木马查杀工具，更新版本至5.41 build 0615，修改了list index out of bounds(0)错误。推荐下载：http://www.luosoft.com/index3.htm。

Windows优化大师：Windows系统优化的解决方案，版本更新至5.4，改进了磁盘缓存优化，对Win2000/XP/Server 2003用户增加了虚拟内存优化模块等12项功能。推荐下载：http://www.wopti.net/enter.htm。



嘟嘟，共享软件“嘟嘟美食菜谱”的作者，1987年就开始进入计算机领域，今年29岁，1996年毕业于南开大学数学系，现在主要从事共享软件开发。喜欢听音乐、玩游戏，当然也喜欢烹饪。

吃饭是一件另类的事情……

——小记嘟嘟美食菜谱作者

大众软件：看到一个嘟嘟软件的用户在论坛上说：“菜谱软件做得很好，我老婆很喜欢，我现在都吃胖了。”呵呵，既然是美食软件的作者，平时一定很喜欢自己做菜吧？

嘟嘟：是的，因为吃到自己所做的美味的那种感觉和做成功一件事情是相同的。有时候自己做饭吃，就发现会做的菜很快都吃腻了，总希望能换些新花样，在网上找了些菜谱，但现成的菜谱搜索不方便，整理起来也比较麻烦。所以我最早开始写软件时，第一个想到的就是要写个整理菜谱的工具。当时叫作“嘟嘟菜谱浏览器”，后来的一段时间陆续写了一些其他软件，有了很多新的想法：比如可以使用网页来让菜谱显示得更美观。于是重写了代码，发布了“嘟嘟美食菜谱”的第一个版本。

大众软件：我们发现软件的一个特色在于可以选择一批菜，自动生成一个采购清单，这个方法方便了不少想自己做菜的用户，这些小点子是怎么想出来的呢？

嘟嘟：开发的时候就和实物的菜谱书做了一个比较，扩展自己的思维方式。因为“嘟嘟美食菜谱”作为一个电子菜谱，就应该有一些纸质菜谱不能实现的功能，比如可以按照多种方式改变菜谱的排列顺序，通过选择的食材来查询菜谱，变换菜谱显示的风格等，想到这一点后，就能引申出更多的思路。

大众软件：写程序的时候是不是写着写着就会流口水呢——那么多道香喷喷的菜从你的键盘下生成。

嘟嘟：也许吧。开发这类软件是件蛮愉快的事，尤其是刚开始写一个软件的时候，看着一个个比较大的功能在自己手中实现，很有成就感；比较困难的是后面的阶段，要慢慢把软件的漏洞一个一个补上，要考虑其他人会怎么来用这个软件，设想每种可能，这些都是很细心的活，要很多的耐心……不过觉得最有趣的一件事情是“嘟嘟美食菜谱”在各下载站的分类，很多站把它分类到另类软件，我以前一直没有想到吃饭是另类的事。

大众软件：呵呵，很多软件的分类最初都没有考虑到这种类型的软件，所以只能变成另类了，随着计算机和网络的普及，用菜谱软件做菜应该会成为一件主流的事情。有了这么多网友的支持和鼓励，将来一定有更大的规划吧？

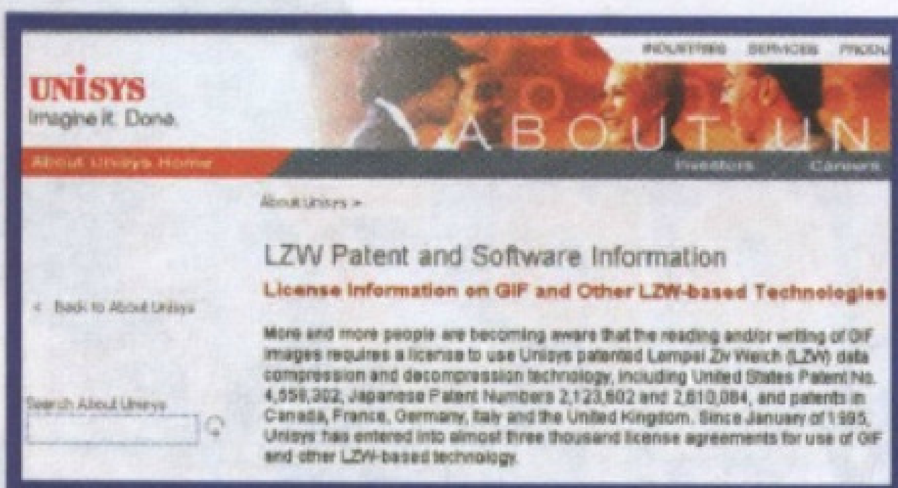
嘟嘟：我希望未来的“嘟嘟美食菜谱”会变成一个交流菜谱、厨艺的平台，也是一个个人收集菜谱及相关知识的资料库。这个软件从1.6到2.0的最大的改变是扩展了数据库，为未来的一些功能做好了准备。未来的版本将会有每个菜谱的营养分析、食材的预处理方法、储存每日菜谱并以此提出一些营养方面的建议，当然还会有更多的菜谱包提供下载，同时也会为使用繁体中文系统的用户制作繁体中文版。我也希望网友有自己制作的菜谱包寄给我，放在站上供大家下载。

大众软件：看上去像一个个人营养咨询专家系统，应该有很广阔的市场前景。我们还试用了阁下的其他产品，如网页拍纸簿、古典壁纸编辑器以及世界杯观球手册等，感觉阁下的软件贵在将一个小小的功能发挥出了更多的能量。平时是不是经常留意可以写成共享软件的素材？

嘟嘟：很多时候会突然有一个想法，但也会稍纵即逝，就看我们能不能抓住它了。写古典壁纸编辑器是因为偶然想放首诗在桌面上，世界杯的观球手册应该算应景而生的吧。很多时候会觉得需要某一种小软件，也许这种感觉就是写共享软件的素材。P

业界动态 TRENDS

GIF专利在美国失效



Unisys公司主页上的LZW专利说明。

在美国，一项名为LZW专利（Lempel-Ziv-Welch）的压缩算法专利已于6月20日失效。LZW是GIF、PostScript-2及PDF等格式的基础。LZW专利所有人Unisys公司在加拿大、日本、英国、德国、法国与意大利也享有专利权，但这些专利权到期日期各有不同，该公司表示会持续执行这些专利权直至明年完全失效为止。

Unisys公司于1994年12月宣布开始征收GIF专利的版权税，尽管这一专利早从1985年就已通过申请，但在1994年宣布之前并没有真正强制实施过。对于Adobe这类软件大厂而言，缴纳授权金来使用GIF专利并没有任何问题，但对于提供免费软件的开发人员而言，此一收费条件却形成了限制。在这种情况下诞生了与GIF相对抗的PNG格式，开发者对PNG文档进行读写并不需要缴纳授权金。W3C标准组织的影相活动召集人Chris Liley承认PNG虽可实现透明等效果，但也有其先天不足之处，比如GIF拥有PNG所没有的动画功能；不过面对GIF专利即将过期，PNG支持者还是认为PNG格式具有许多优势，W3C也已通过PNG第二版规格的推荐。

Macromedia发布Authorware 7



专业的多媒体制作软件Authorware最近升级至版本7。新版本支持对微软PowerPoint文档及DVD视频的导入，可在苹果最新操作系统Mac OS X上回放Authorware制作的成品。非常激动人心的是，新版本里使用了业界标准的JavaScrip脚本语言；用户界面方面，新版本尽量与其公司的其他MX系列产品靠近，如开始支持拖拽功能。该公司多媒体教学及合作部副总裁Kevin M.Lynch声称，Authorware 7“进一步降低了制作多媒体程序的门槛”，“现在可以让非程序员也能制作出具有标准兼容性的程序”。

日本3G用户窜升



日本最大的移动电话厂商NTT DoCoMo最近表示，随着第3代移动通讯技术（3G）的覆盖率和品质逐渐改进，日本第3代移动电话的使用率也开始急速上升。

NTT DoCoMo USA的执行长Nobuharu Ono在CeBit America大展的主题演讲当中指出，NTT DoCoMo在2001年时，推出“3G”的高速移动通讯技术，但使用者一直到现在才开始接受3G。Ono表示，3G服务“在今年初开始爆发”，他指出，2002年1月的时候，日本的3G用户数是5万人，2003年1月时增长到15万，但在5月的时候，却达到35万人。Ono表示：“主要的问题在今年已经解决。覆盖率在2003年3月时已经达到91%，电池寿命也超过200小时。3G手机的价格和重量也和2G的手机差不多。”

交换音乐文件支持者减少

美国Edison research研究公司最近就人们对音乐文件交换网站的态度进行了一次调查。调查显示，认为音乐文件交换存在问题的人占被调查人数的50%以上，比一年前的39%大大增加。研究报告认为，这反映了音乐界取缔和反对音乐文件交换的宣传攻势取得了一定程度的成功。

Edison research公司在今年5月间调查了10 003人，调查对象从12岁到44岁不等。在曾经下载过音乐交换文件的人群中，有14%的用户表示今后不再下载了。而去年明确表示不再下载的人仅占调查对象的5%。然而，尽管公众提高了反盗版意识，但是非法复制的CD仍然在增加。研究报告指出，12岁～17岁人群有61%的未成年人通过电脑对CD进行复制，这个数量比去年统计的48%大为增加。报告说，经常下载音乐文件的人（下载次数超过100次）平均只购买11.3张CD，而他们去年的购入数量是28.9张。



工具，展开PS之旅 Photoshop 7中级教程连载（二）

■北京 潇湘工作室

编者按：上一篇连载中介绍了Photoshop7的基础知识，从本章起，将围绕工具、颜色、图层等诸多知识点，选取富有启发性的精彩实例进行讲解。另外由于连载会持续一段时间，我们也欢迎大家对文章难度和组织方式等提出建议，以便在后面的连载中调整。

一、制作电影胶片

在本次练习中，将涉及标尺、参考线、矩形选择框、魔术棒、橡皮擦及图像拼贴的简单操作。首先要说明一点，一些操作看似麻烦，比如在开始设置图像时没有将背景色设置为透明，而是在最后使用橡皮擦工具进行设置，但这是为了能尽可能地囊括多个工具的使用方法。

1.建立新文件，并设置胶片的黑底

（1）按Ctrl+N打开“新建”对话框（图1），在“预设大小”列表框中选择“1024×768”，背景色为白色，模式为RGB颜色，新建一个文件。

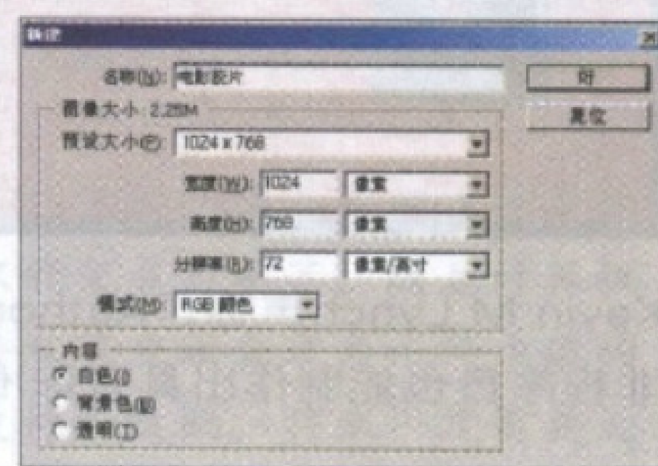


图1

（2）选择“视图”→“标尺”（Ctrl+R）命令，打开标尺的显示。

（3）将鼠标光标指向垂直标尺与工作区的边缘处，待其形状变为箭头时，向右拖动，可拖出一条参考线，参考线默认显示为蓝色，可辅助图形的定位。按上述方法拖动出两条参考线，位置分别在2.5和12处（图2）。

（4）在工具箱中选择矩形选框工具，在参考线与工作区的上下边界构成的矩形中，从左上角开始拖动，一直到右下角，注意左右边框与参考线要重合，选择一个矩形框（图3）。这个矩形框显示为“蚁线”，其框住的区域就叫作选区。

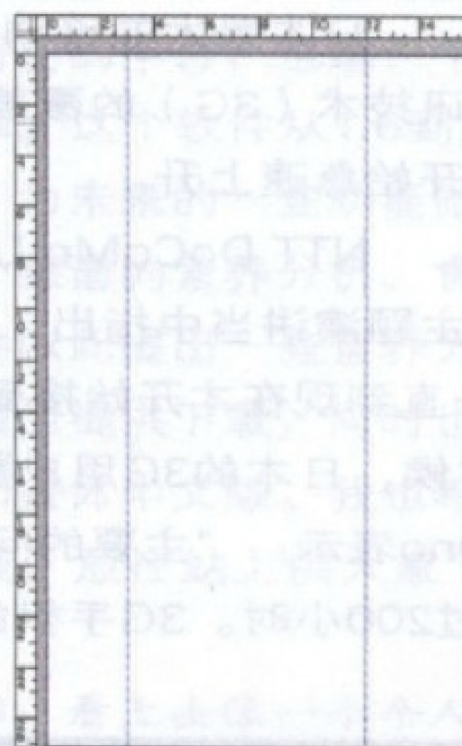


图2

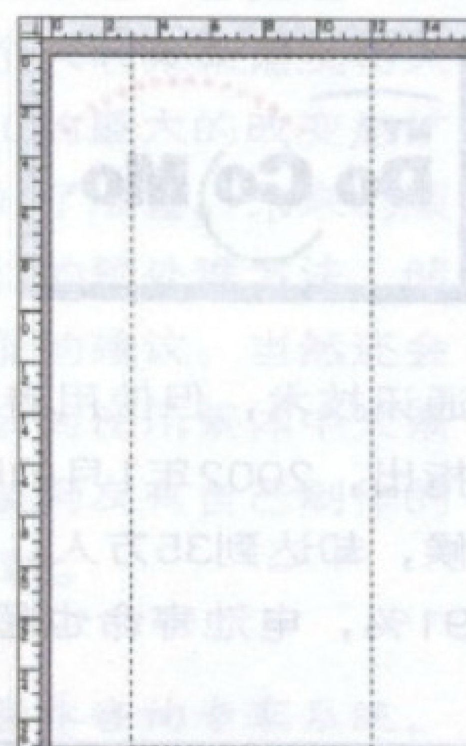


图3

> **选框工具**
>
> 选框工具用于选择规则图形，除矩形选框工具外，还包括椭圆形、单行选取工具及单列选取工具，快捷键为M。使用Shift+M可在矩形选择工具和椭圆形选择工具中切换。选择选框工具后，在工作区中拖动，便可选择一个区域，按Ctrl+D可取消选择。使用矩形选框工具时，按住Shift键拖动可选择一个正方形，按住Alt键，可拖动一个以当前鼠标落点为中心的矩形选择区域。

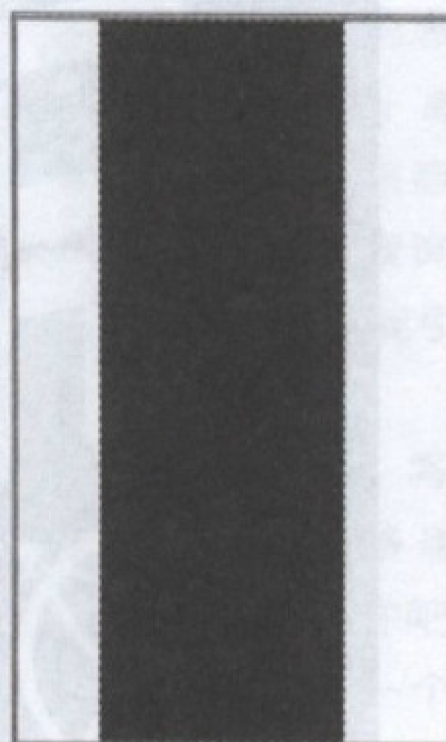


图4

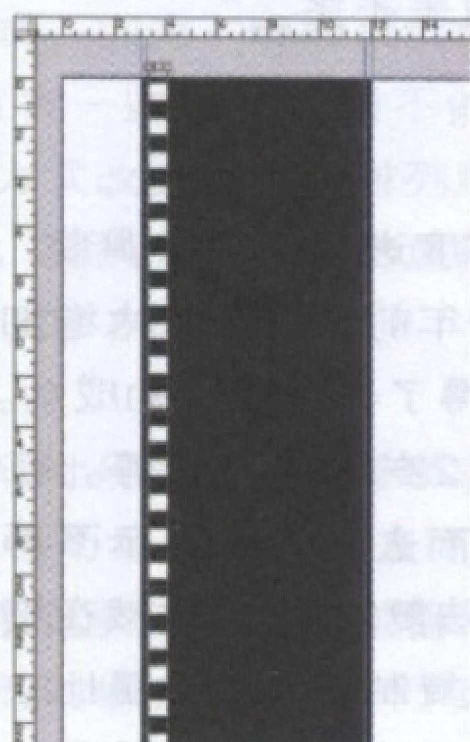


图5

（5）我们将对所选择的矩形区域填充黑色。按D键，设置默认前景色和默认背景色，即前景色为黑色，背景色为白色。然后按Alt+Del键，填充前景色。现在矩形框中填充为黑色（图4），这便是电影胶片的雏形。按Ctrl+D取消对选区的选择。

2.在胶片上放置齿孔

（1）为便于定位，再设置两条参考线，然后，打开上一讲制作的齿孔文件，按Ctrl+A全选此文件，再按Ctrl+C将此文件复制到剪贴版中。单击“电影胶片”文件的窗口，切换回来，按Ctrl+V将齿孔文件的图片复制到此文件中。按V键选择移动工具，现在，齿孔图

片的四周会出现手柄，拖动这些手柄可调整图片的大小，鼠标指向图片，可将它移动到适当的位置（图5）。按Enter键可确认变换。

变换操作

利用移动工具，可轻松地对图片进行自由变换操作。首先利用选区工具在屏幕上选择一个要变换的区域。然后按V键选择移动工具，此时，选区显示边界框，表示要变换的区域。此时有以下操作技巧：在边框内部单击并拖动鼠标，可对变换区域进行移动；单击并拖动图柄可缩放图像，在单击和拖动的同时按下Shift键可按比例缩放；将鼠标指针移动到边框外，当看到弯曲的双箭头时，可沿着要旋转图像的方向单击并拖动鼠标，旋转时按Shift键可将旋转角度的增量限定为15°；要扭曲图像，可在按住Ctrl的同时单击并拖动图柄，按住Alt可对称扭曲；为创建透视效果，可按住Ctrl+Alt+Shift的同时单击并拖动角上的图柄。当看到灰色箭头时，单击并拖动该图柄；要应用变换，可按下Enter键，否则可按Esc键取消。

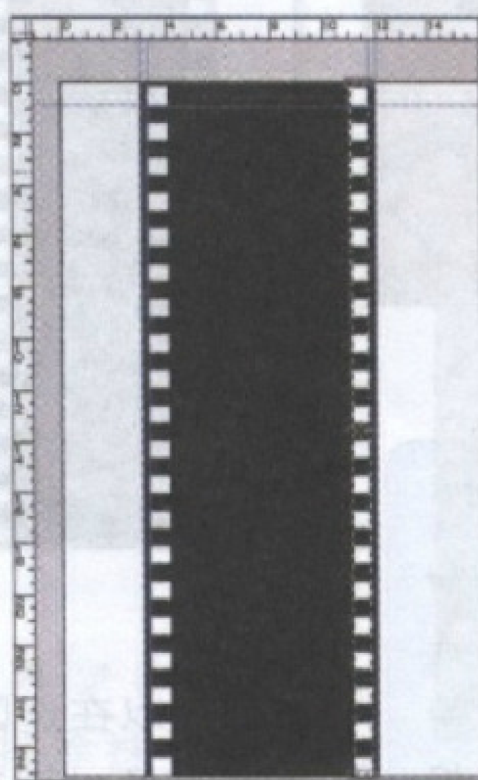
移动/复制选区

拖动鼠标，可移动选区，但此时移动的只是选区，图形并没有移动。按下Ctrl键拖动选区，会移动选区及其内部图形，在它的初始位置上还留有这个矩形选区的副本，里面填充的是背景色。

按住Alt+Ctrl键的同时拖动鼠标，选区内的图像就会进行复制并且移动，可以看到背景并没有变化。选区选定后，还可以用键盘命令对其移动：选择选框工具，按下任一方向键，选区就会朝相应方向移动1个像素；选择移动工具，按下任一方向键，选区就会和内容的对象一起移动1个像素，移开的区域以背景色填充。

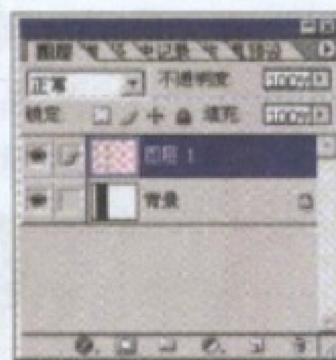
图层

在图像处理软件中，图层是一种非常重要的概念。可以将它视为一个个的透明胶片，这些胶片叠加到一起，形成一幅完整的图像。使用图层可以将一幅复杂的图像分解为相对简单的多层结构，由于各图层相对独立，所以可以灵活地调节。有关图层的使用，将在本连载的后面有专题说明，在此不再赘述。


图6

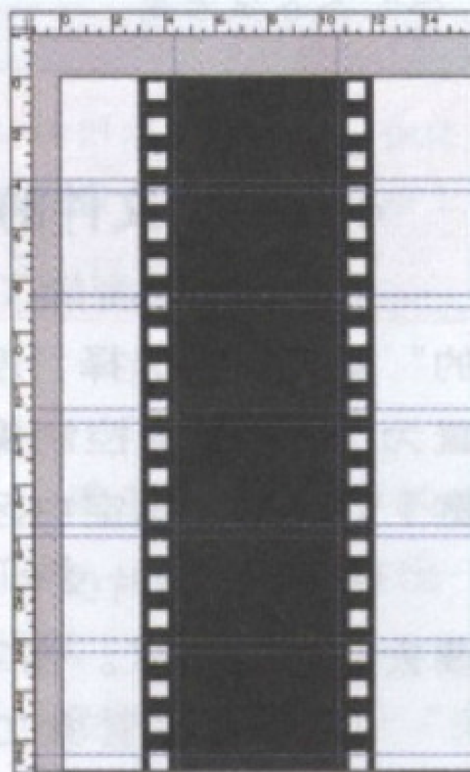
（2）使用矩形选框工具，选中所粘贴的齿孔，按住Alt+Ctrl键的同时拖动，选区内的图像就会进行复制并移动。将它移动到适当的位置（图6），作为电影胶片的右边齿孔。按Ctrl+D取消选区的选择。

（3）现在我们来看看图层调板。里面已经有了2个图层（图7）：一个是背景图层，这是我们新建文件时出现的图层。“图层1”是齿孔图片。


图7

3.向胶片中添加图片

（1）为了便于定位，先选择“视图”→“清除参考线”命令，清除以前设置的参考线。然后从水平标尺的下边缘向工作区中拖动，如图所示再建立一些参考线（图8）。

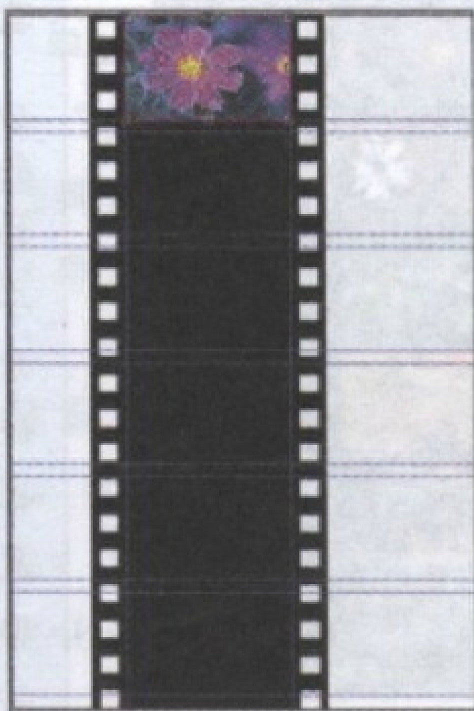

图8

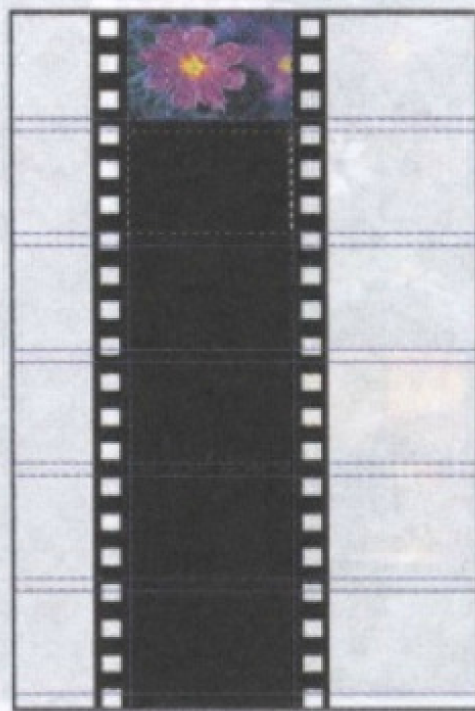
（2）按Ctrl+O打开“打开”对话框，从中选择1张图片，双击打开它，现在要将它放到胶片中。只需按V键选择移动工具，将该图片拖动到胶片文件中（图9）。

（3）移动到胶片文件中的图片四周有手柄，拖动其缩放图片到适合的大小，并放置到合适的位置。调整大小时，可以注意到，图片的边缘与参考线重合时，会显示为红色。双击图片确认变换操作（图10）。

（4）前面已经介绍了两种拼贴文件的方法，一种是利用复制和粘贴的方法，在拼贴齿孔文件时，使用了这种方法；另一种是利用移动工具，在拼贴胶片第1格中的图片时，使用了此方法。下面将介绍另一种方法：在选区内粘贴。现在使用矩形选框工具选中胶片中的第2个格（图11）。


图9

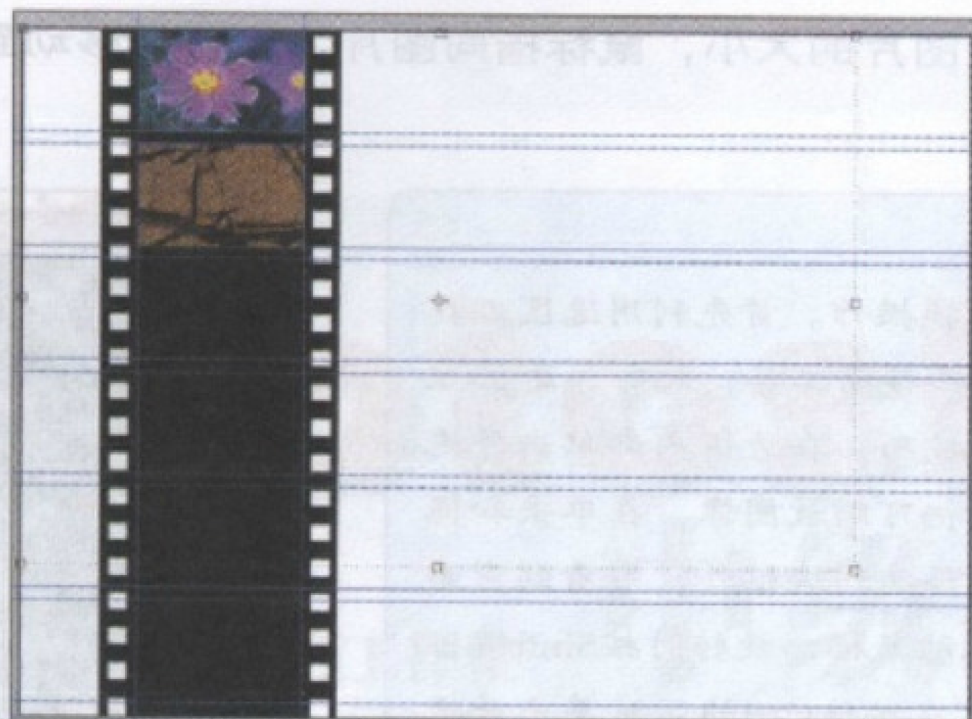

图10


图11

（5）按Ctrl+O打开下一张图片（图12），按Ctrl+A全选此图片，然后按Ctrl+C将图片复制到剪贴板中。

（6）在“胶片文件”窗口中，选择“编辑”→“粘贴入”（Shift+Ctrl+V），图片将粘贴到选中的矩形区域。由于该图片太


图12


图13

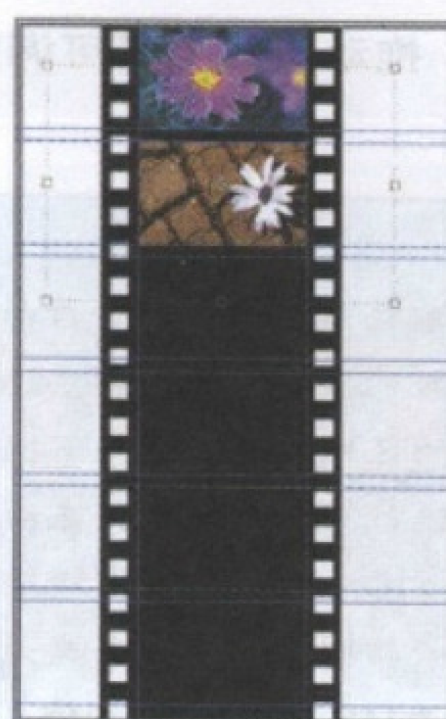

图14

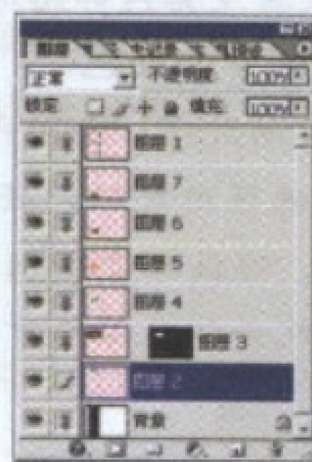

图15

大，所以在选区中只能看到其中一部分（图13）。按V键选择移动工具，现在所粘贴图片的四周出现了边界框和手柄。

（7）拖动缩放和移动位置，满意后双击图片确认变换，得到如图所示的结果（图14）。

（8）按上述方法移动其他图片到胶片文件中。选择“视图”→“清除参考线”命令，隐藏参考线。至此一个胶片文件就完成了（图15）。

（9）现在再来看看图层调板，里面已经有了8个图层（图16），每添加一个图片，就增加了一个图层。单击图层调板右上角的按钮，打开其弹出菜单，从中选择“拼合图层”命令，将各图层合并起来，形成一个图层。


图16

选区的调整

扩展选区/收缩选区：如果已选择了一个区域，要将它扩展或缩小，可以选择“选择”→“修改”→“扩展”或“收缩”命令；选区扩边/选区平滑：同一菜单中的“扩边”命令可改变选区边界，用包围初始选区的边界选区来代替这个初始选区；“平滑”命令可在初始选区上增加或减少像素来改变选区，当试图合并选区，将选区融入环境，或将选区的尖锐边界抹平时，“平滑”命令很有用。

“粘贴”与“粘贴入”

这两个命令都可以将内容拷贝到图像中，使用“粘贴”（Ctrl+V）命令，将所选内容复制到整个图像中，而使用“粘贴入”命令，则将所选内容粘贴到选区中。人们经常利用这个特点，在文字选区中粘贴图像，形成奇妙的效果。

4.将胶片文件的背景色设置为透明

（1）选择魔棒工具（W键），在工具属性选项栏中，不选中“连续的”复选框（选择“连续的”项后，选择时只能选中连续的选区），容差设置为0（容差值控制魔术棒工具选择的颜色范围，值越大，颜色范围就越宽），然后单击空白区域。则所有空白区域连同齿孔一同被选择（图17）。

（2）在胶片文件的图片中，花朵中有些白颜色的部分也被选择了，需要去掉这些选区。在工具属性选项栏中，单击“从选区中减去”按钮。

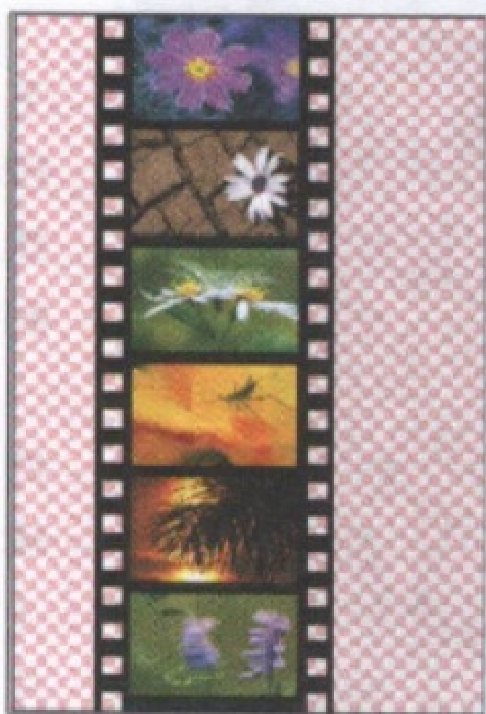
（3）选择套索工具，然后围绕白色花朵绘制选区，大小随意，只要框住前面的选区即可。这样便可去掉不需要的选区。选择背景色橡皮擦工具，在工作区中拖动，可以看到被选择的区域（白色）会被擦除，露出表示透明色的格子（图18）。

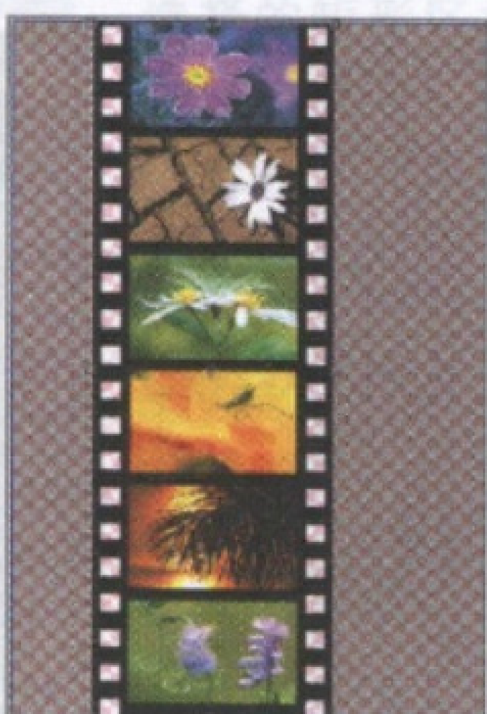
（4）使用裁切工具拖动裁切胶片（图19），完成后双击图片即可完成任务。最后要注意保存此文件。

调整选区范围

增加选区范围：在工具选项栏中选择“选区增加”图标，然后再选择选区，此时原来的选区范围处于保留状态，新的范围也加入其中。减少选区范围：在工具选项栏中选择图标，在需要减少的区域绘制新的区域，最终的结果是原选区减去新选区的范围。重叠选区范围：选取范围绘制完成后，按下选区选项中的，可设置重叠的选区，新绘制的选区与原选区的重叠部分，将作为最终选区。


图17


图18


图19

套索工具

套索工具包括套索工具、多边形套索工具和磁性套索工具，用于图像区域中不规则的形状的描边，常用于选择边缘明显的图像。按L键选择套索工具（Shift+L切换几个套索工具）。应用多边形套索工具可以通过单击不同的点来创建多边形选区。使用磁性套索工具在图像的边缘单击，建立一个磁性点，沿对象的边界移动磁性套索工具（无需按住鼠标键），如果选区超出了描边边界，只需单击鼠标，在正确位置建立另一个节点；如希望删除以前的阶段，按下Delete键即可。

二、设置图像的虚化边缘

在下面这个练习中，将涉及仿制图章、修复画笔、椭圆选框、选区变换及羽化等操作。

1.打开图像并对图像中的花朵进行复制

（1）打开一幅图像（图20）。

（2）现在要复制图像中的白色小花。选择工具箱中的仿制图章工具（快捷键S），按着Alt键单击白色花朵的花心，以此作为取样点。选择“对齐的”复选框，表示系统将取样点设置为对齐点，即使分几次克隆图像，被克隆的图像仍然是完整的。然后在图像中涂抹，其间，一个十字光标出现在取样点，随着涂抹的过程，取样点也会移动位置（图21）。涂抹完成后得到如图所示的结果（图22）。

（3）现在要消除图片右下角的叶片。选择工具箱中的画笔修复工具（快捷键为J），按着Alt键单击叶片左下方的裂纹，以此作为取样点。然后直接涂抹叶片（图23），完成后得到如图所示的结果（图24）。


图20


图21


图22


图23


图24

修复画笔

利用修复画笔工具，可以很容易地消除图像中的人工痕迹，如蒙尘、划痕、瑕疵和皱褶等，它的使用与仿制图章工具类似，但修复画笔工具还可以保留阴影、光照和纹理等效果，使被修复的地方与图像的其余部分完美地结合起来。比如使用该画笔消除人们脸上的皱纹、小痤疮等，非常快捷方便。需要注意的是，修复过程中，可随时根据修复画面的变化多次更改取样点，以使结果更完美。

2.对图片设置虚化边缘


图25


图26


图27

（1）选择工具箱中的椭圆选框工具，在图片中拖出一个椭圆区域（图25）。

（2）选择“选择”→“变换选区”命令，选区四周出现边界框和手柄（图26）。将鼠标指向边框的角，待指针变为弯曲的双向箭头，拖动鼠标来旋转选区，还需要拖动边框的手柄，调整选区的大小（图27）。完成后双击图片中心确认变换。

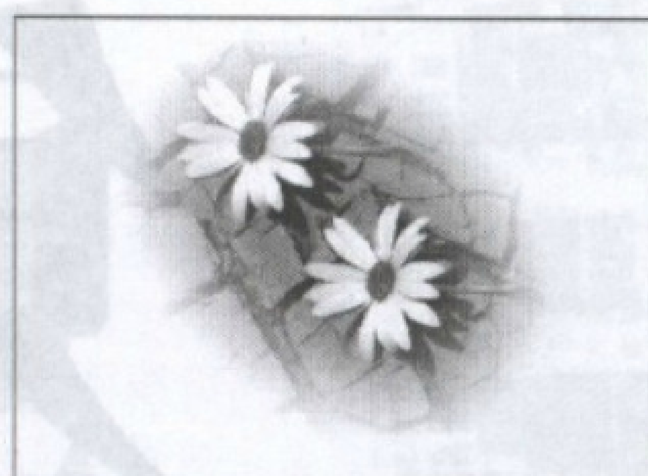
（3）选择“选择”→“羽化”命令，在出现的对话框中，设置羽化半径为50，单击“好”按钮（图28）。


图28

（4）选择“选择”→“反选”命令，将选区反选（图29）。现在，选择的区域是前次选择区域之外的范围。

（5）按D键设置背景色默认为白色，按Del键，填充背景色，便得到了一个具有虚化边缘的图像（图30）。


图29


图30

羽化

利用羽化值，可对选区边缘进行柔化处理，一些工具中也有此选项，羽化选项可使选区内部边界和外部边界柔化。其值决定了羽化边界的宽度（以像素为单位），输入0表示边界不柔化。人们经常使用此功能来柔化选区边缘，在几个图像互相融合时，使用此方法，可使图像的融合比较自然，不会有硬边界。

收 七款品牌家用电

大约3个月前，北京某大学学生宿舍楼旁，一个男生和一个女生的真实对话：男："机器买回来啦？"女："嗯，花了6000多呢。"她身边摆着包装好的显示器和机箱，不时朝宿舍楼出口张望，有点心不在焉。男："什么配置？比我那台好多了吧！"女："奔四2.0、845PE主板、60GB硬盘、MX440显卡、17寸纯平显示器……"男生啧啧羡慕："……现在的东西真便宜，我那台才配15寸显示器呢，机器还老有问题，昨天刚去换了块主板，没想到已过了保修期，白贴了好多钱。哎，对了，你买这台机器准备用来做什么？"女："也不干什么啊，平时就处理一下文档、看看片、上上网什么的，还有就是想学几门语言吧。"轻描淡写！男："哇，你真强，就几门语言，咳……"男生大概比女生更知道计算机和语言是怎么回事……

谈话中的很多内容让我失笑，然而不可否认，我在同龄时对电脑的了解也不见得比他们多。有时我也忍不住问自己：你的电脑准备拿来做些什么？不记得在哪里看过一段话，印象深刻，大概意思是：如果只是对工具了如指掌、如数家珍，那么除了能夸夸其谈外没什么用，那些用工具完成自己想做的事情的人才真正令人敬佩，比如说用电脑编出Basic程序的比尔·盖茨。



复

大众软件 评测报告
2003年第02期
POPSOFT MAGAZINE

■专题策划 本刊编辑部

■执笔 小虫、iCat、李璨、魔之左手、答笛

大

脑横向对比评测

你的PC是DIY的吗？其实，PC的主要部件就那么十几个，就像搭积木那样，搭好了通电就行。但是，我毫无贬低DIY的意思，因为会搭积木和搭得牢固完全是两回事，DIY其实真的很不容易。即便是资深的专业评测工程师也不敢保证能做一个好的DIYer，坐我旁边的同事的办公用机就发生了他一直没能搞清楚的故障，类似的例子并不罕见。现在，市场上PC配件空前丰富，众多厂商的不同型号、不同规格和不同价位的产品让人眼花缭乱，用户在装机时很难保证能对自己需要的产品（型号、规格、价格、性能、稳定性等）有足够的把握。另外，少数经销商的有意误导甚至欺诈行为，烦人的兼容性和系统维护，不同配件的保修和售后服务等问题都很容易困扰用户，以上随便一条就足以耗费大量的时间和金钱。DIY有时是能省下一些金钱，可学会DIY和实践DIY需要耗费多少时间、精力和金钱？

每年的这个时候，我们都会在这里向大家集中展示各品牌机厂商的家用电脑，让大家了解品牌机的方方面面，也许解决方案就在其中。



专题导读

地

前 言

国内家用品牌机市场的现状

家里需要一台电脑吗？5年前，这样的问题还显得有些突兀甚至超前，而如今购置一台PC早已成为现代家庭消费中必不可少的部分。IBM PC诞生20多年后的今天，办公、教学、上网、购物、交友、游戏、数码娱乐甚至家电都与PC密不可分，现代人对PC的依赖程度和每天呆在电脑前的时间已远远超出当初最乐观的估计。

上世纪90年代的DIY风潮兴起之前，PC市场由品牌电脑垄断，那时候的PC售价高昂、利润丰厚，很多PC用户由此有了“品牌机真是暴利”的第一印象。商用和服务器领域是品牌电脑的固有领地，即便是DIY最兴盛的时期，兼容机的市场份额也没有超过品牌电脑。现在情况又发生了变化，品牌电脑厂商开始将目光投向用户的客厅，随着越来越多针对家庭用户的品牌电脑出现，所谓的“后DIY”时代悄然来临。

有数字表明，2003年第1季度中国大陆市场的PC销售量为270.1万台，比2002年同期增长13.8%；市场销售额为203.04亿元，比2002年同期增长9.0%。根据赛迪顾问的预测，中国的PC产品市场将在未来5年内保持稳步、快速发展，市场增长率在2004年达到最大，到2007年市场销量和销售额将分别超过2300万台和1700亿元人民币。这些数据说明这一市场将持续保持平稳增长势头，随着国内三四级城市PC市场的快速增长，庞大的市场和巨大的上升空间成为IT产业的亮点。显然，任何厂商面对这么大一块蛋糕都会垂涎欲滴，进入2003年以来，各种新产品、新概念、促销降价活动层出不穷，厂商间的竞争也趋于白热化。

以目前市场占有率最大的联想为例，联想是国内最早将电脑划分为“家用”、“商用”两大市场的厂商，11年后它再次细分家用电脑市场，分别推出面对不同用户的“锋行”、“天骄”和“家悦”3个子品牌。联想的市场细分举动率先向“同质化”的电脑市场宣战，国内各电脑厂商高举细分大旗，以用户需求为导向，进行第二次品牌革命是大势所趋。相对而言，国外厂商的品牌细分更早也更明显。IBM专注于商用；HP立足服务器，最近刚刚涉及家庭领域；SONY则直指崇尚数码生活的时尚人群，它们都在努力借助细分战略扩大市场份额。

对用户而言，市场细分的好处显而易见：经济型用户能买到比DIY性价比更高的电脑；发烧玩家可更早领略最新硬件带来的极速快感……几乎每个类型、任何一种需求的用户都可找到为他们量身定做的品牌机。当然，必须承认的是，最符合自己要求的机器只能通过DIY途径得到。但在飞速发展的硬件面前，DIY的技术难度在不断加大，以处理器为例，目前Intel最快的P4处理器已达3.2GHz的惊人频率，运行时的发热量和风扇噪声与奔腾 II 时代不可同日而语，其散热已不是凭借简单地涂抹硅脂、增加散热面积就能解决的，优良的硬件系统设计和散热技术一般用户甚至中小品牌厂商都很难做到。另外，DIY用户一般不会注意到电源线、数据线捆扎方式对机箱内部气流运行和电脑寿命的影响、配件和机箱选择所带来的电磁辐射变化对人身体健康的影响、不同配件之间的兼容性问题等，而这些都是我们本次品牌电脑评测的关注点。

家电化也是品牌电脑的发展趋势，虽然目前让普通家庭实现所有家电间互相通讯、并由PC统一控制的梦想为时尚早，但少数PC已开始具备基本的家电功能。比如一些PC可接收电视信号，反过来看，一些电视通过外加设备也可实现上网功能。我们有理由憧憬一下将来：PC越做越小，显示器越做越大，所有家电和PC配件采用相同的工业规格制造，可相互连接和通讯，组成局域网并由PC统一控制，PC采用无线技术连接到Internet……

一体化的外观设计、严格的电磁辐射和兼容性/稳定性测试、良好的易用性、相对廉价的正版操作系统和应用软件、优良的技术保障和售后服务、丰富的附加价值和促销活动等都是品牌电脑看得见的实实在在的好处。对于家庭用户而言，光是这样的诱惑已难以招架。

测试样机征集情况

本次横向评测我们邀请的品牌机厂商有：Acer、DELL、HP、TCL、联想、方正、清华同方、实达、海信、金恒生、八亿时空和AMW（排名不分先后）共12家，产品征集的截止期为2003年6月10日。在被邀厂商中，TCL和八亿时空表示不便参加本次评测，海信方面一直没有得到答复，其余厂商均接受了邀请。我们要求每家参与评测的厂商各提供定价8000元左右的家用电脑整机1台，且送测样机应是正式产品（软硬件配置与实际零售产品相同），包装及附件完整，并预装有完整的操作系统。

在产品征集过程中我们得知，许多厂商都准备在6月中上旬推出面向暑期市场的新品，为了能尽量向广大读者介绍最新款机型，我们将产品征集期推后了2周。在这段时间里，清华同方最先送来了产品，紧接着实达、DELL和联想的样机都在同1天到达评测室，方正的电脑由于运输原因来得稍晚一点，AMW的产品也随后到达，而惠普的“畅游人”家用电脑则由于种种原因姗姗来迟，直到征集期的最后一天才出现在我们面前。另外两家接受了邀请的Acer和金恒生，都由于面临产品更新，新产品还未下线，错过了本次横向评测，希望不久以后能在“新品初评”栏目中见到它们的身影。

尽管我们对参测产品的价格提出了要求，但由于厂商们对本次评测很重视，希望能获得较好的评价，许多厂商都送测了配置较高、功能丰富的产品，而且不约而同地把标配的17英寸纯平CRT显示器换成了15英寸液晶，造成价格“超标”。尽管如此，考虑到现在大部分品牌机厂商在配件（特别是显示器和光驱）方面都采取了可选的宽松政策，样机在标准配置下的价格还是可以接受的，因此这次我们按照统一的标准进行评测，最后再根据它们各自的功能特色、测试表现和价位向大家进行推荐。

这样，本次的测试样品达到了7款，绝大多数都是不久前刚发布、甚至刚下生产线的新机型，属于各大厂商在暑期的热卖产品，具有很强的代表性。

产品点评（以送测时间先后为序）

清华同方 真爱8650

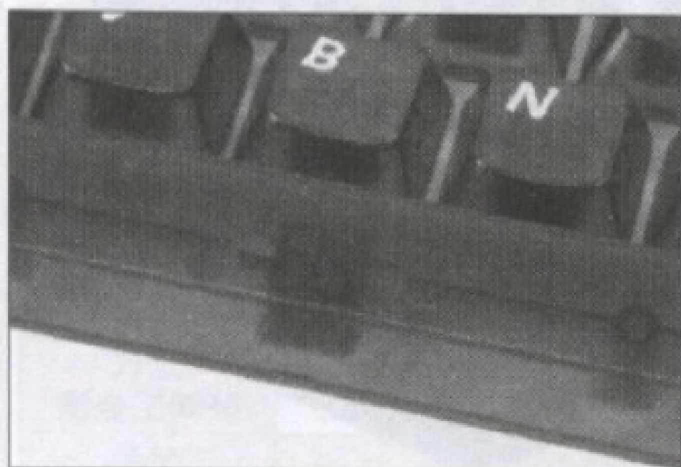
实惠的价格、相对平衡的性能和良好的稳定性，是家庭用户的高性价比选择。



厂商：清华同方股份有限公司（Tsinghua Tongfang）
型号：真爱8650
报价：8998元（配15″LCD，17″纯平减1500元）
网址：www.tongfangpc.com
电话：800-810-5546

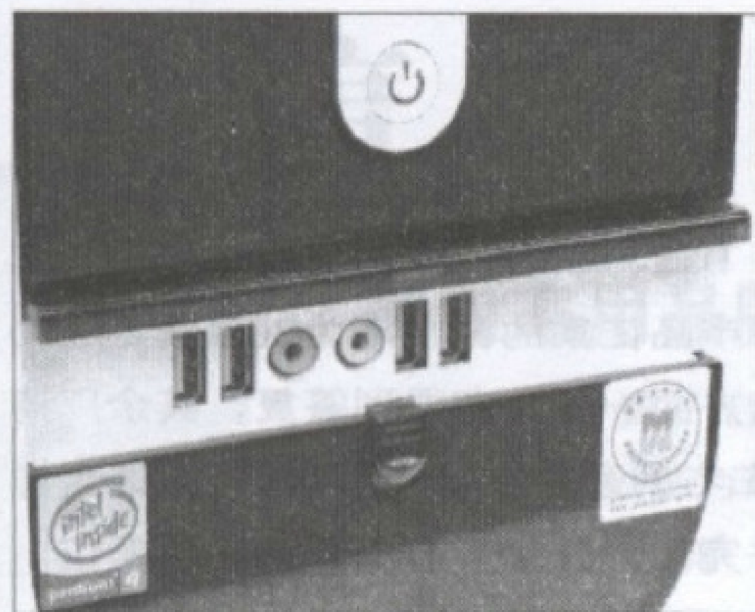
清华同方的真爱8000系列家用电脑于2002年12月推出，目前共有8440、8550、8580、8650、8780、8990这6款，本次送测的真爱8650是其中针对家庭性价比游戏玩家的产品。

真爱8650以乳白和深蓝（也有用玫瑰红色的机型）为主色调，机箱、鼠标和键盘均采用半透明GE材料，精致剔透，线条、按钮设计都非常简洁，外形时尚优雅，整体和谐统一。真爱8650的机箱、主板均使用Micro-ATX结构，能最大程度节约桌面空间，一键开机箱的设计方便用户维护和升级。它的机箱内部构造紧密，布线简洁清晰，边角都经过打磨和翻卷处理，顶部还放置了一个机箱风扇。



GE材料制作的键盘很少见，看上去很有质感，但手感一般。

这款同方家用电脑配备了P4 2.66GHz（533MHz FSB）处理器和SiS645DX主板（SiS962南桥，支持USB 2.0），搭配80GB的西部数据硬盘和256MB DDR333内存，采用64MB的GeForce4 MX440-8X显卡。总体上硬件配置较均衡，不过对游戏玩家来说显卡性能一般，且Micro-ATX主板的扩展性不够理想。外设方面，2.1音箱和AC'97音效的组合只是一般水平；15英寸液晶显示器基本上是这个价位品牌机的标配，字符显示清晰，延迟不很明显，不过色彩表现一般；三星的48×康宝驱动器是一个亮点，刻录机和DVD-ROM都有了，可让用户省事不少。


前面板提供了4个USB 2.0接口。

实际测试中，除显示子系统外，真爱8650的整体表现相当出色；稳定性测试中的表现也相当好，除Outlook 2002在处理器极端繁忙时有不响应的情况外（运行完Super π后即恢复正常），其余部分均顺利通过。

真爱8650的随机操作系统为红旗Linux，且没有附带系统安装盘和恢复盘，这对普通家庭用户来说多少有些不便。用户手册的编制水平一般，主要内容是售后服务和经销商名录，安装及使用说明书的系统操作部分为Windows内容。真爱8650的标准配置中省略了软驱，代以附送的32MB同方慧存，其中已有启动分区，可用来启动系统和查毒；附送软件包括PowerDVD、Nero5和汉仪字库光盘。清华同方的家用电脑凭三包凭证可享受全国联保服务，保修期为购机后3年，部分配件3个月后收费维修。


卫星音箱的造型很别致。

实达 时代天工8800

最符合DIY精神的全功能家用电脑

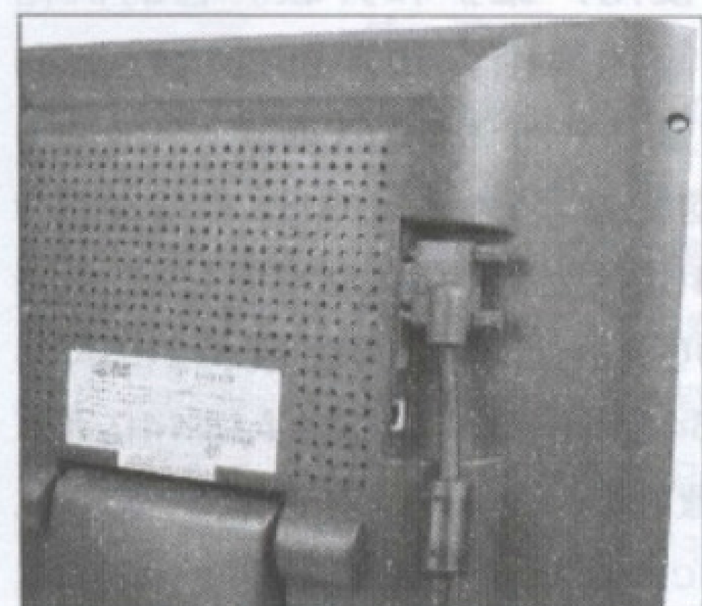
厂商： 实达电脑科技有限公司（Start）
型号： 时代天工8800
报价： 9998元（配15″ LCD，17″ 纯平减1000元）
网址： www.icom.com.cn
电话： 800-810-0586



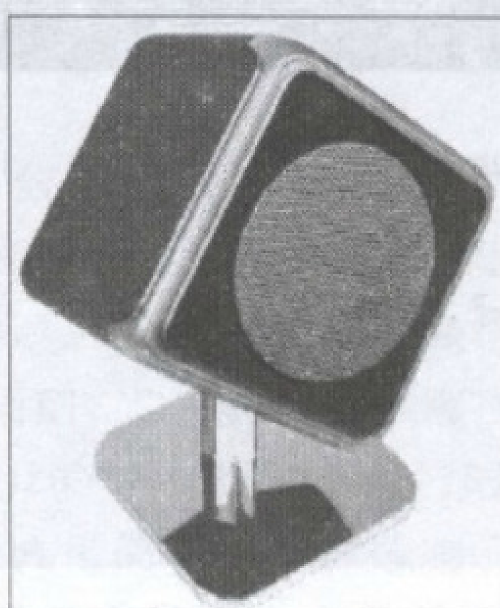
我们每年的品牌机横向评测都会收到一款高配置的家用电脑，它和DIY理念比较接近，核心配件都很强劲，周边附件也相当齐全，同时给我们的试用带来不少乐趣，这次实达送测的时代天工8800就是这样一款产品。

时代天工系列简约时尚的家电化设计理念，使得其外形和工业化造型有很大区别。灰色的主色调给人素雅的感觉，它的金属机箱外部还有一层做工相当不错的塑料外壳，有磨砂质感，并用透明有机玻璃镶边，显得相当精致，视觉效果很好。

它的键盘采用超薄轻触式设计，配以液晶显示器，颇有些使用笔记本电脑的惬意。据实达介绍，这个键盘具有防菌功能。时代天工8800配备的光电鼠标在外形上和微软的一款产品类似，流线型的“鼠身”拥有出色的手感，但偶尔还是会有普通光电鼠标指针颤抖的毛病。


呈90° 折角的显示器接口

时代天工8800配备了15英寸液晶显示器，背面的D-sub接口设计独特，呈90° 折角，以方便走线。这款LCD一改大家印象中“品牌电脑配低端液晶”的不良形象，显示效果颇佳，可视角度较大，延时也不太明显。它的多媒体音箱也非常别致，几何外形的变化使得整机看上去不再死板，显得很有活力；当然，和大多数随整机配的音箱一样，它的音质并不是很突出，考虑到大部分品牌机用户并非音乐发烧友，用它玩玩游戏、看看影碟还是绰绰有余的。


造型独特的音箱

除常见的USB接口、以太网卡、AC'97音效外，时代天工8800还配置了IEEE 1394卡、电视卡、蓝牙、6合一读卡器等让人眼花缭乱的设备，甚至还有无线网卡，这也使得它的应用范围涵盖了我们所熟悉的视听、娱乐、网络等诸多领域，实达为它们提供的大量软件也将程序菜单排得满满


读卡器和前置面板

编辑选择奖（空缺）

在过去两年的品牌家用电脑横向评测中，都有一款产品脱颖而出，获得了我们的“编辑选择奖”。然而，我们今年的编辑选择奖评定却显得比较困难，倒不是因为产品表现不佳，而是各品牌的家用电脑在配置方面相差不远，功能和易用性各具特色，技术支持和售后服务水平也大都处于同一水准；考虑到参测样机多为定制产品，与实际销售的标准型号不尽相同，使得“编辑选择奖”对读者选购的实际指导意义打了折扣，因此我们决定把今年的“编辑选择奖”空缺起来。

功能最全、性能最强：实达时代天工8800

在强大配置的支持下，时代天工8800的性能测试成绩很突出，齐全的配件使得其应用范围涵盖了我们所熟悉的视听、娱乐、办公、网络等诸多领域，成为一款全能产品；当然其价格也是最高的。遗憾的是这款实达电脑没有配备Modem，也许它本来就是为宽带网应用准备的，而且它甚至考虑到了未来的无线局域网。

易用性最好：联想天骄A5000

独有的“一键恢复”能快捷地把系统恢复到出厂状态，大大方便了普通家庭用户的管理和维护；大量简便易用的预装软件也使得它具有较高的附加价值。LEOS嵌入式操作系统和“导航电脑”概念的引入，加上特有的联想“幸福之家”操作界面，更让天骄A5000的易用性达到了新的高度，使得这款家用电脑能面对更加广泛的用户。

性价比最佳：惠普Pavilion J210cn

它的性能虽然并不十分突出，但整机设计水准相当高，无论外观还是内部结构都非常出色，制造工艺也是一流；众多的功能和良好的易用性相对于其他产品毫不逊色。作为此次参测产品中最便宜的产品，Pavilion J210cn甚至还附送了惠普psc1118打印扫描一体机，毫无疑问具有最佳的性价比。

参测样机性能得分一览表：

产品型号/测试项目	SYSmark2002		QuakeIII Arena 1.32 (fps)		3DMark 2001SE		FlaskMPEG 0.78 (fps)	Lame 3.94 (秒)
	Internet Content Creation	Office Productivity	Normal 800X600 /16bit	HQ 1024X768 /32bit	800X600 /16bit	1024X768 /32bit		
同方 真爱8650	324	163	177.2	87.9	6196	4046	22.7	35
实达 时代天工8800	401	201	268.8	244.4	15248	12407	29.7	29
DELL 4600系列	388	174	197.8	88.5	6819	4128	25.9	29
联想 天骄A5000	350	183	215.4	117.2	7714	5694	24.6	39
方正 影音王8246	333	183	177.1	126.7	6753	5523	22.5	35
AMW 终极战警	347	187	215.9	182.4	8137	7049	23.4	37
惠普 Pavilion J210cn	326	176	177.3	88.4	6339	4086	21.1	39

注：最高得分用红色标出，Lame 3.94的测试得分越低越好。

参测样机得分总表：

产品型号/测试项目	软硬件配置（权重1.0）							性能及稳定性（权重1.25）				外观及易用性（权重1.0）			附加功能和软件（权重0.5）			技术支持和售后服务（权重1.25）					总平均分
	基础分	合理性	显示器	操作系统	扩展性	其他配置	单项合计	基准测试	稳定性	显示器	单项合计	外观	易用性	单项合计	软件	硬件	单项合计	电话服务	网站服务	E-mail支持	保修	单项合计	
同方/真爱8650	1.40	1.70	1.50	0.00	0.60	0.50	5.70	5.52	2.25	1.00	8.77	2.40	4.60	7.00	1.00	2.00	3.00	3.13	1.88	0.00	3.75	8.75	6.64
实达/时代天工8800	2.00	2.00	1.50	1.50	0.80	0.70	8.50	8.75	2.50	0.94	12.19	2.31	3.70	6.01	1.50	1.00	2.50	4.88	2.50	0.00	3.75	11.13	8.07
DELL/4600系列	1.80	1.60	0.60	1.50	0.90	0.60	7.00	6.25	2.50	0.81	9.56	2.25	2.00	4.25	0.00	0.00	0.00	4.75	1.75	0.63	3.75	10.88	6.34
联想/天骄A5000	1.30	1.80	1.50	1.50	0.80	0.50	7.40	6.27	2.13	0.88	9.27	2.40	6.00	8.40	2.00	1.50	3.50	3.88	1.25	1.25	3.75	10.13	7.74
方正/影音王8246	1.50	1.60	0.80	0.00	0.90	0.50	5.30	6.08	2.38	0.75	9.21	2.31	4.80	7.11	1.50	0.00	1.50	4.75	1.88	1.25	3.75	11.63	6.95
AMW/终极战警	1.50	1.70	0.80	0.00	1.00	1.00	6.00	6.78	2.00	0.81	9.60	2.31	3.90	6.21	1.00	0.00	1.00			N/A			4.56
惠普/Pavilion J210cn	1.20	1.70	0.80	1.50	1.00	0.50	6.70	5.54	2.25	1.00	8.17	2.58	5.20	7.78	0.00	2.50	2.50	4.88	1.63	0.00	3.13	9.63	7.08

注：表格里的分项得分均已乘以权重。

我们认为，对于一台家用电脑整机，首先应当关注的是配置、性能和稳定性，然后是外观、易用性、附加功能、软件、技术支持和售后服务等；当然，价格也是不容忽视的。

与往年相比，今年我们将把相当多的注意力放在产品的人性化设计、技术支持和售后服务方面。我们的评分依照软硬件配置（权重1.0，即20%）、性能及稳定性（权重1.25，即25%）、外观及易用性（权重1.0，即20%）、附加功能和软件（权重0.5，即10%）、技术支持与售后服务（权重1.25，即25%）共5项内容进行，下面分项说明：

品牌家用电脑的评分标准

注1：每项得分最低为零分，不倒扣分。

一、软硬件配置（分值：10分；权重：1.0）

需要注意的是，软硬件配置和成本通常是一对矛盾。我们认为，当价位相近时，在保证产品品质和服务的前提下，应该尽量提供较高的配置，这也是用户所希望看到的。软硬件配置评分标准如下：

1.基础分数2分。 以本次送测样机中的最高配置为满分，其余酌情扣减（具体扣分标准有待商议）。比如最高配置为P4 2.8GHz、512MB DDR、100GB硬盘、GeForce4 Ti4200显卡、DVD光驱……那么另一台如果为P4 2.66GHz扣0.1分，2.4GHz扣0.2分，内存为256MB扣0.2分，硬盘为60GB扣0.4分，显卡低于GeForce4 Ti等级扣0.2～0.5分、只提供普通CD-ROM扣0.2分等。

2.硬件配置合理性2分。 显卡方面，P4 CPU配GeForce4 Ti（或RADEON 9500）以上级别的显卡不扣分，配GeForceFX 5200（或RADEON 9100）等级扣0.1分，MX440（或RADEON 9000）等级扣0.3分，配MX420（或RADEON 7500）等级扣0.4分，配MX420（不含）以下等级的（包括集成显卡）扣0.7分；配5400r/m的硬盘扣0.5分；内存不足256MB扣0.7分，鼠标不带滚轮的扣0.1分，其他不合理情况酌情扣分。

3.显示器配置1.5分。 配17英寸（不含）以下CRT得0.3分，配17英寸CRT得0.8分，配15英寸LCD得满分。

4.操作系统配置1.5分， 没有随机预装操作系统的（必须是微软Windows系列系统，并提供安装盘或恢复盘）得0分，配Windows 98得0.5分，配Windows Me/2000得0.75分，配Windows XP得1.5分。

5.扩展性1分。 空闲PCI槽少于2个（不包括2个）扣0.1～0.2分，没有AGP槽扣0.5分；能露出面板的空余5英寸支架为1个以上的（包括1个）不扣分，没有的扣0.2分；提供4个以上（含4个）USB接口的不扣分，2个及以下的扣0.1分，其他情况（比如没有空余3英寸支架）酌情扣分。

6.其他配置2分。 如果提供了光电（无线）鼠标、硬声卡、电视卡/视频采集卡、LED显示的多媒体面板，配备17英寸以上LCD、刻录机/Combo、4.1/5.1音箱等增强功能的配置，酌情加分，最多加满2分。

二、性能及稳定性（分值：10分；权重：1.25）

尽管对一般用户来说，家用电脑整机的性能并不意味着全部，但我们认为，良好的性能是提供舒适使用感受的前提，因此这里给出了1.25的权重系数。

注2：性能测试中所有样机的硬盘分区均为FAT32格式，统一采用Windows XP中文家庭版作为系统平台，主板/显卡驱动采用芯片（组）厂商发布的最新公版，声卡驱动用随样机附带的版本，软件和测试程序都安装在C区。测试时桌面分辨率设为1024×768/32bit，每次测试前都对硬盘进行碎片整理，并重新启动系统；每个子项都运行3次，取平均成绩。测试打开声卡。评分时取所有样机中的最高分为该项的满分，其他结果和最高分取比值后，乘于该项满分分值即为得分。

1.性能（7分）

考虑到目前大多数品牌机的显卡配置及主流游戏软件的实际情况，3D性能测试方面我们不采用侧重于DirectX 9.0的3DMark03，而仍采用传统的Quake Ⅲ 1.32（OpenGL）和3DMark2001 SE 330（DirectX 7.0/8.0）。

（1）3D性能（3分）： 为反映用户运行游戏时的真实情况，3D测试在开启声卡的情况下运行。Quake Ⅲ占1.5分，测试640×480/16bit（Normal设置）和1024×768（High Quality设置）；3DMark2001占1.5分，运行默认测试（1024×768/32bit）和800×600/16bit；其中，32Bit下的成绩占其总分的70%，16Bit下占30%。

（2）多媒体性能（1分）： 包括Lame 3.94（MP3编码）和FlaskMpeg 0.78+DivX5.05（MPEG-4编码），分别占本项的30%和70%，测试方法与本刊过去的相关评测相同。

（3）系统整体性能（3分）： 本项目反映了多任务情况下系统的综合性能，测试软件为SYSMark 2002。

2.稳定性（2分）：

在系统里安装Office XP、WinZip 8.1、超级解霸2003、金山毒霸2003和Norton Utilities 2003，同时运行上述所有软件后，不断打开IE窗口直到系统开始大量使用虚拟内存，再运行Super π执行419万位运算；这时在程序之间交替切换，观察是否有程序不响应和不稳定的情况；然后用Norton AntiVirus 2003查病毒，同时用WinZip压缩i386文件夹（Windows XP安装目录），完成之后退出，看是否可正常关闭所有程序和操作系统。

稳定性测试的评分原则：

a.上述测试中，NAV2003查病毒无法完成减0.2；WinZip压缩无法完成减0.2；Super π运算无法完成减0.2；发现程序没有响应，最后需要强行关闭的减0.2；测试中死机的减0.3分，以0分为底限。

b.安装软件或运行正常测试时，有偶然死机情况的减0.25分，有规律性死机的减0.5分。出现严重的不稳定问题时中止测试，在试图排除问题无效后，按“注3”的方式解决问题。

注3：如果测试中发现某款产品存在较严重的问题（如稳定性），我们会首先与厂商取得联系，争取解决问题，时间允许的话更换一台新的样机。如问题无法通过调整设置解决，且来不及更换样机，或新样机仍然存在相同缺陷，对产品得分有较大影响，则将其剔出评比范围。

3.显示器显示质量（1分）

相对于显示器类型和尺寸来说，品牌机的实际显示质量往往容易被忽视，然而这又与用户的使用感受有密切关系，所以我们将它单独评分。相关标准参照我们的显示器新品和横向评测，如果CRT显示器带宽较高或用了珑管可酌情给高分，LCD显示器考察亮度、色彩、延迟时间、可视角度等方面的表现。

三、外观及易用性（10分，权重：1.0）

家庭用户购买商品都会或多或少地考虑外观造型，像电脑这样的“大件”更是如此，所以受欢迎的家用电脑外观上往往有其独到之处。我们认为，相对于DIY电脑来说，品牌机用户更看重产品的整体外观及易用性，因此厂商们从用户的角度出发，在人性化设计方面所做的努力值得重点关注。

1.外观（3分）

这部分主要从品牌机外观是否美观，造型是否精巧，做工是否精细等方面考察。由于本项目评定中主观因素较多，因此由5位评测工程师和编辑（包括一名女性编辑）分别打分，最后取平均值。

2.易用性（7分）

附件齐全、整机安装、机箱工艺、各种接口和按钮的布局、显示器OSD菜单及调节、说明书设计版式等是本项目的考察重点：

（1）整机安装是否方便、接口和按钮的布局是否便于使用等，1分。没有提供前置USB和音频接口扣0.5分，没有提供快速安装指南扣0.2分，其他酌情扣减。

（2）说明书编制水平及实用性，2分。只有本机说明书，没有提供主要附带软件说明书扣0.3分；说明书过于简单，配图过少扣0.5～1分，关键的地方没有说清楚的扣0.2～0.5分；说明书除对用户了解本台机器之外几乎没有参考价值的，扣0.2分，其他酌情扣减。

（3）驱动盘、系统恢复盘的完善情况，1分。没有附带驱动盘或不完整的扣0.3～0.5分、没有提供系统恢复盘扣0.5分。

（4）机箱制造工艺及内部布线，0.5分。布线不清楚，电源线/数据线没有扎捆好扣0.2分，机箱制造粗糙，有漏电、划手情况扣0.3分。

（5）显示器OSD菜单及调节、键盘（鼠标）的布局和手感等，0.5分。

（6）如果有与众不同的易用性设计，可酌情加分，最多2分。

注4：安装使用过程中遇到的一些细节也会被记录下来，并酌情写入相关产品的点评中。

四、附加功能和软件（10分，权重：0.5）

考察家用电脑附送软硬件价值及实用性，共10分。附送软件共4分，没有附送软件得0分、所送软件实际应用价值不大扣1～3分，其他酌情扣分。硬件方面的附加功能共6分，比如是否提供了额外的USB Hub，是否附送打印机、扫描仪、手写板、摄像头、USB闪盘、移动硬盘等比较实用的配件，酌情给分。

五、技术支持和售后服务（10分，权重：1.25）

对于购买品牌机的用户，良好的技术支持与售后服务非常重要，也是用户放心选购的前提，这方面也是许多有实力的厂商着重宣传的对象。我们认为，与DIY电脑不同，品牌机用户的购机成本中实际上已包括一部分售后服务的费用，那么服务质量就成为本次横向评测中重点考察的内容之一。本项目包括电话服务、网站服务、E-Mail支持和保修时间4个部分。

1.电话服务（4分）

就目前来说，电话服务仍是用户获得服务的比较快捷的方法。这里我们设立了4个常见问题，这些问题并不局限于就测试样机本身，而是对各大厂商服务电话的质量进行整体考察。

（1）是否提供免费服务电话（1分）：厂商提供了对方付费的免费服务电话（比如800），并可在中国大陆任何地区拨打的，得1分；只能在厂商总部或服务中心所在地区拨打的，得0.5分；没有免费服务电话的得0分。

（2）电话接通程度（1分）：考察不同时段技术热线的接通程度（以及是否需要多次转接），包括4个基本时段：工作日（周一至周五）白天（9:00～17:00），工作日（周一至周五）晚上（18:30～22:00），节假日（周六、周日及法定假日）白天（9:00～17:00），节假日（周六、周日及法定假日）晚上（18:30～22:00）。每个基本时段各记0.25分，以对方有专人接通，并明确表示可提供服务为准。拨打时我们会记录接通所需时间，5秒以内有人接听和20秒以上的接通时间，评分结果有明显差别。

（3）电话服务质量（2分）：服务电话接通后提出4个问题（不一定限于一次针对同一个服务人员提出），每个问题0.5分，评分标准是：回答不着边际、态度恶劣、答案完全错误的得0分；态度友好，回答完全正确，对用户解决问题有实际指导意义的得0.5分；实际情况稍有出入的，酌情给中间分。

2.网站服务（2分）

本项目考察厂商是否有专门的网站或页面提供服务，服务质量如何：

（1）产品介绍页面是否详细，主要配置和技术特征是否说清楚（0.3分）；

（2）技术支持页面是否提供了产品电子文档、驱动程序的下载或链接（0.5分）；

（3）是否提供FAQ页面（0.2分）；

（4）是否有供疑难解答的交互页面或论坛（1分），如果没有记0分。这部分沿用电话服务的4个问题（各0.25分），在交互页面或论坛上提出，并记录提交时间，然后观察管理者的回答时间和答案质量，评分标准参照“电话服务质量”项目。

3.E-mail支持（1分）

本项目沿用电话服务的4个问题（各0.25分），同时向各厂商的E-mail支持邮箱（有专门邮箱的发专门邮箱，没有的给厂商网站的Webmaster发送）发送一封求助mail，并记录发送时间，然后考察对方回信时间和信件内容，评分标准参照“电话服务质量”项目。

4.整机保修时间（3分）

以厂商承诺的服务时间为准，较长的保修时间（包括保换、送修和上门服务情况）是高得分的基准，满分为3分。

六、产品总评得分

评测结束后，按照如下公式计算出每款产品的总评得分，总分排列为最后评比的主要参考依据：

产品总评得分 =（各项目得分×相应权重系数）的总和÷5（即最终得分用10分制表示）

七、奖项设置

本次横向评测拟设编辑选择奖1名，为总评得分较高，结合配置、性能、外观、易用性、售后服务和价格等多方面因素综合考虑，最值得向读者推荐的产品。

的。由于加载了众多设备，电脑在启动后Windows XP的系统托盘就占据了屏幕宽度的近1/3，给人感觉它标配的512MB内存的确有用武之地。在强大配置的支持下，时代天工的性能测试成绩相当突出，无论玩最新游戏还是内容创建（多媒体、网页制作……）都毫无问题。

时代天工8800标配Windows XP家庭版操作系统，并带有系统安装盘，但没有提供系统恢复盘；其他附件比较完善，甚至还提供了防尘罩；说明书编制也很合理，具有一定的指导意义。实达为其家用台式电脑实行1年免费及3年有限质保的服务。

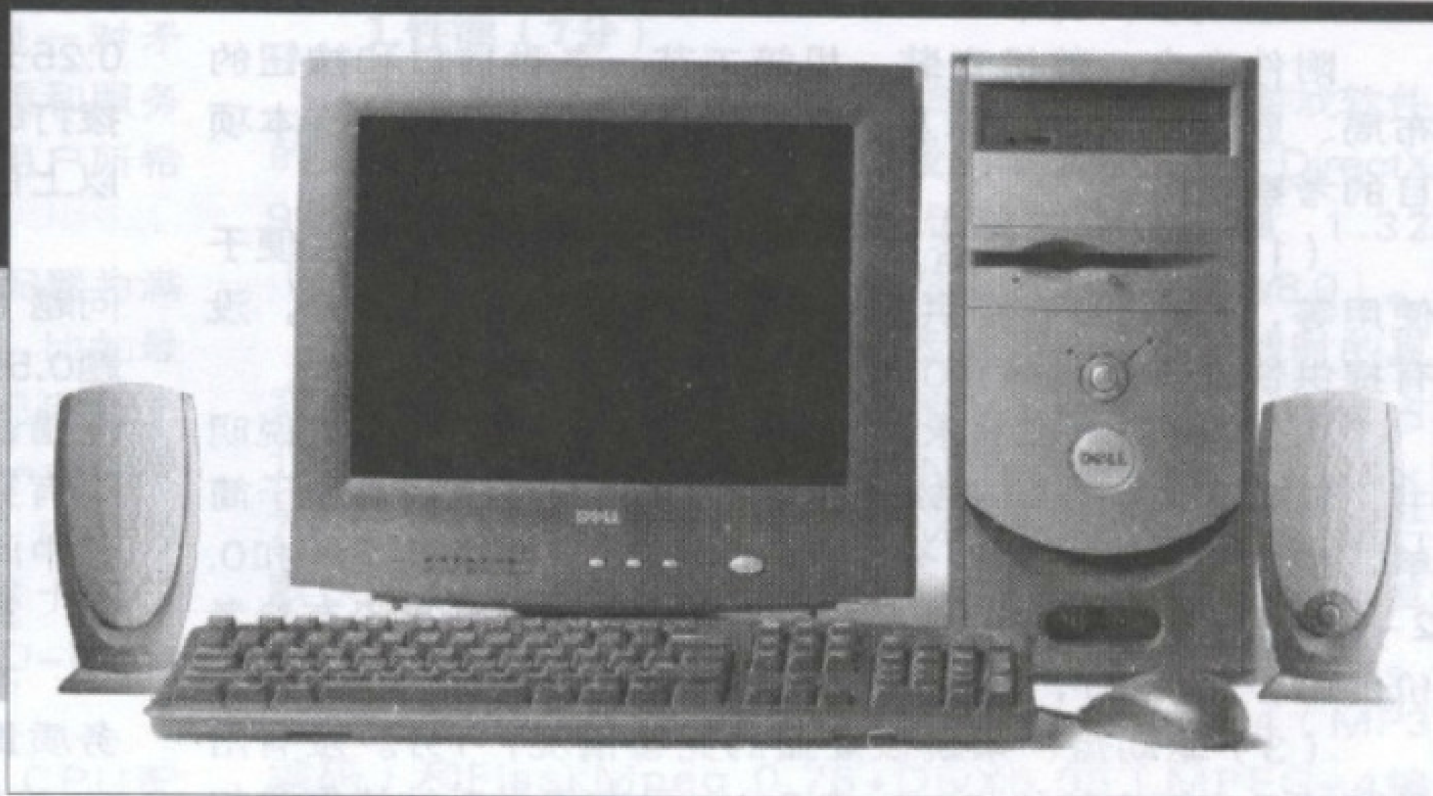


蓝牙、遥控器、无线网卡天线

DELL Dimension 4600

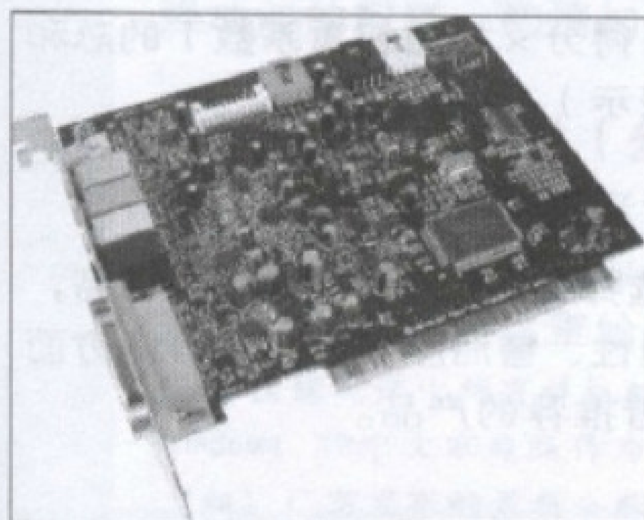
强健的基石，自由的搭配。

厂商：戴尔计算机公司（DELL）
型号：Dimension 4600（系列）
报价：9840元
网址：www.dell.com.cn
电话：800-858-2411

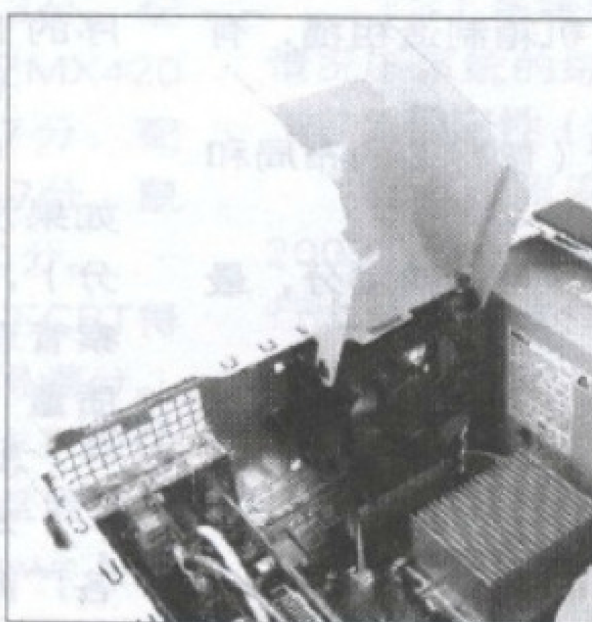


作为业内PC直销的典范，DELL的电脑一直吸引了众多消费者的目光，其灵活的配件制度很大程度上扩展了它的市场份额。本次DELL送测的样机是Dimension 4600系列中的一员，但配置和基础型号有较大差异，比较遗憾的是样机配备的是普通17英寸平面直角CRT显示器，这并非其标准配置（题图为标准配置的参考图）。需要说明的是，由于DELL电脑的大部分配件都是可由用户选择的，因此样机的性能、功能和价格关系并不能完全代表该系列其他机型（如无特殊说明，下文提到的Dimension 4600均指样机）。

Dimension 4600的外观设计以稳重为基调，深蓝色（接近黑色）喷漆机箱的钢板厚度为1mm，较普通（0.75mm甚至0.5mm）机箱厚了许多，强度也更高。它采用CD-RW+DVD双光驱设计，光驱的颜色和机箱面板搭配融洽，浑然一体；机箱后的USB口数量高达6个，比较少见。该机主要定位家庭娱乐，特别是喜爱音乐的用户，整机的配置也非常适合商务应用。它是本次参测产品中唯一配备了创新SB Live! 5.1中高档声卡的机型，凸显DELL对“配”件品质的重视。不过，样机并没有搭配多媒体音箱，虽然DELL提供了选购的音箱套件，但我们认为一套普通2.0或2.1音箱并不会增加太多成本，在它们的基础上推出升级4.1/5.1系统岂不更好？



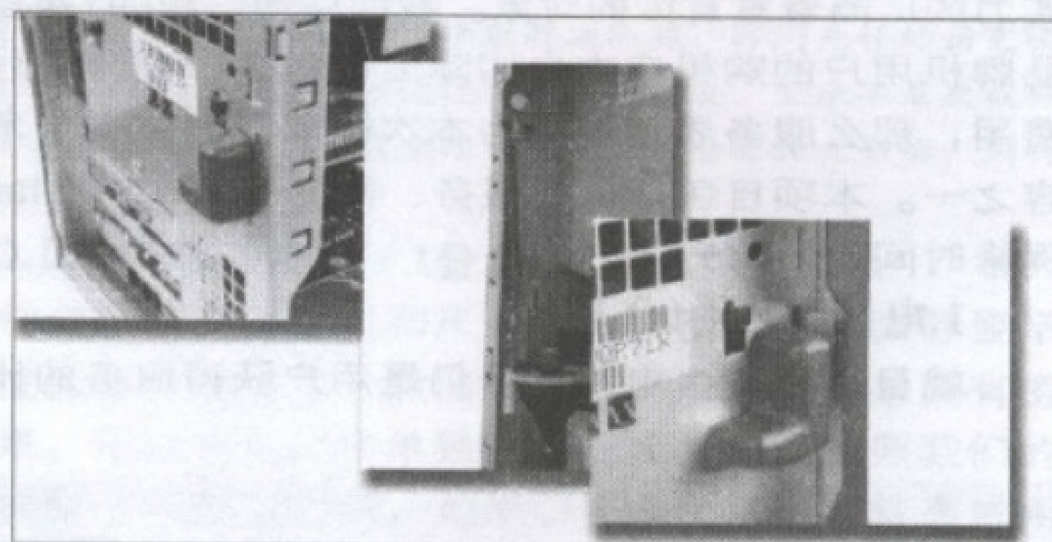
DELL OEM版SB Live! 5.1声卡，与零售版本略有差异，做工非常精良。



低噪声的功臣——绿色的风道。

静音设计是Dimension 4600给我们留下的最为深刻的印象，在运行状态下我们几乎听不到任何噪声。在对内部结构进行一番探索后，我们解开了静音的秘密：大家都知道，在风量恒定和扇叶设计相同的前提下，风扇尺寸越小转速就要越高，噪声往往也越大，这在处理器/显卡风扇上体现得最为明显；DELL的这款机型中不但显卡（GeForce4 MX420）没有使用风扇，令人惊讶的是2.8GHz的P4同样也没有使用风扇，取而代之的是巨大的散热片和一个绿色的风道，通往后方悠闲转动着的机箱风扇，以带走并不太热的暖风。

由于配置很高，这款DELL电脑的性能上佳，P4 2.8GHz、双通道DDR内存（共512MB）及希捷120GB



免螺丝的侧面板拆卸方式，设计精巧。

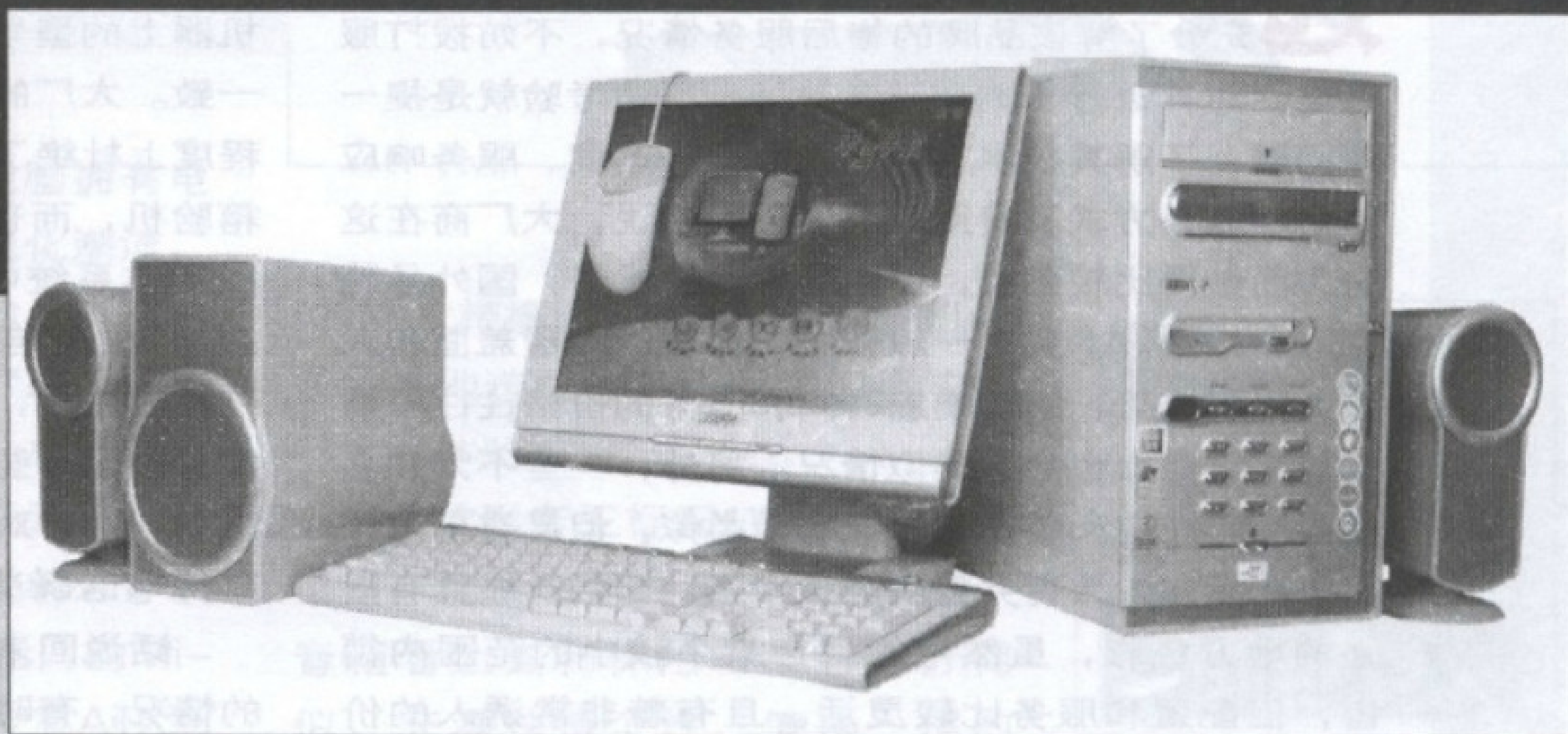
硬盘（串行ATA版，8MB缓存）贡献良多，只是显示器的效果一般。它配备的低发热量的GeForce4 MX420在游戏方面的表现中规中举，应付普通游戏问题不大，如果对3D游戏比较发烧，DELL也提供了更高性能的可选显卡。测试过程中，Dimension 4600表现稳定，没有出现任何兼容性及稳定性问题。

Dimension 4600系列预装了Windows XP家庭版，但样机并没有搭载系统安装盘。DELL为该机提供3年服务，网页上信息也相当丰富，用户可查找到详细的资料。

联想 天骄A5000

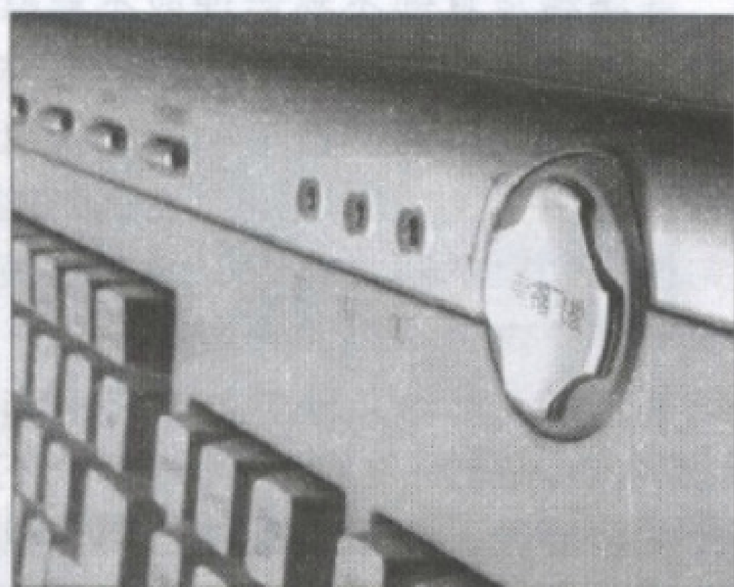
独特的双模式电脑，功能强大，方便易用。

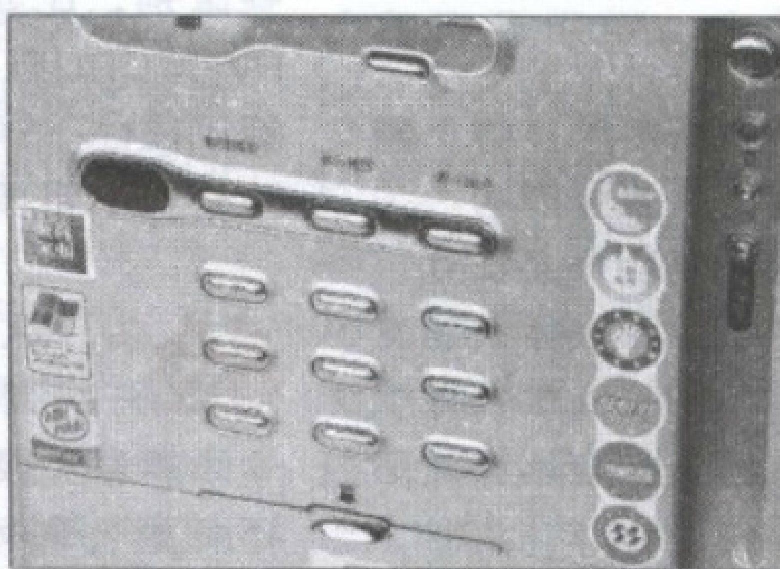
厂商：联想集团有限公司（Levono）
型号：天骄A5000
报价：9597元（配15" LCD，如配17" 纯平减1299元）
网址：www.lenovo.com
电话：800-810-8888



前不久联想更换了新标识，准备进军国际市场，这对于国产品牌是一个很好的开端。联想今年送测的天骄A5000是该系列里的中端产品，由于是刚推出的新款，还未批量生产就赶来参加测试，包装内外都还沿用了旧的Logo。

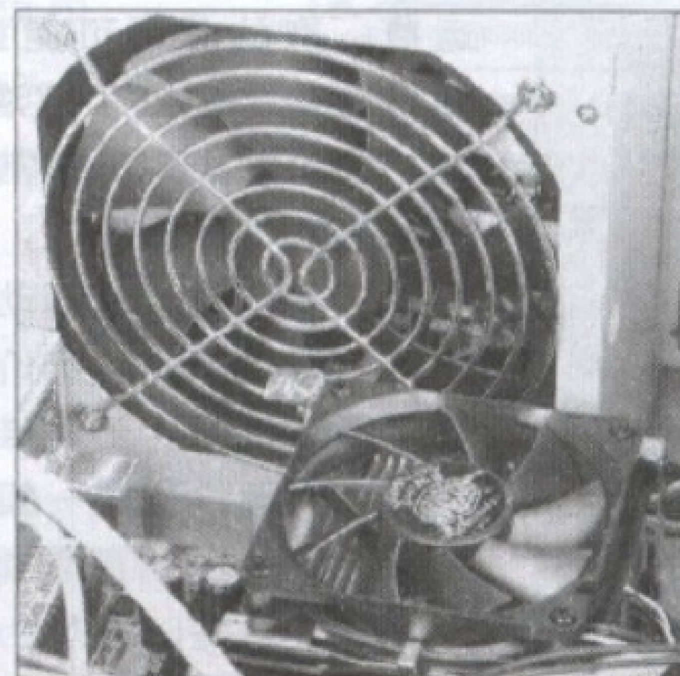
从外观看，它的银灰色外壳加上蓝灰色的点缀，看上去十分素雅。机箱表面是质感柔和的塑料外壳，内衬以厚钢板，既美观又保持了强度，做工属于中上等水平。机箱内部十分紧凑，为实现各种功能，内部空间被板卡和连线填得满满的。不过布线还比较合理，看上去并不是很乱，能再梳理一下就更好了。这款机器采用了静音风扇和电源，运行时几乎听不到什么声音，只有在那块三星硬盘读写时，才能感觉到它的存在。


多媒体键盘


功能齐全的主机控制面板

这款机型可选配显示器，由于送测样品采用了15" LCD（标配17" 高亮纯平显示器），所以价格要贵一些。LCD的显示质量还不错，文本显示非常锐利，只是控制面板上没有自动调整按键，不过在OSD菜单中选择"恢复出厂设置"就可调整到最佳状态。显示器的电源接头很有特色，是一个很小的两针接头，直接连在主机电源上。键盘外观很漂亮，但手感一般，快捷键也不算丰富；光电鼠标是由罗技OEM的（极光旋貂），手感很好。它配备了2.1塑制音箱，效果一般。

作为天骄系列的双模式电脑，天骄A5000在主板上固化了一个操作系统，功能简单实用，能使电脑在不进Windows系统的情况下欣赏影片、音乐和图片；这个系统的界面是一张漂亮的壁纸，具体操作都可用主机面板上的功能键或遥控器实现，非常方便。"一键恢复"也是固化在系统中的重要功能，用户可选择完全恢复和恢复系统盘，即使硬盘被重新分区或格式化都不会影响恢复，因为硬盘中约有不到5GB的隐含分区（存放恢复文件）是受保护的，一般磁盘操作不会"伤害"到它，除非硬盘物理损坏。我们试验了一下，恢复系统盘C大约需要18分钟。


静音电源及CPU风扇

除双模式外，这款产品的接口也比较齐备，提供的USB 2.0接口多达7个、还有1394接口、内置猫和电视卡。它随机附送了不少软件，还有系统恢复盘，总体来说这是一台功能强大、很实用的电脑。另外，联想在暑期有促销活动，天骄A系列的电脑加199元送联想3110彩色喷墨打印机。作为国内大厂，联想的售后服务还不错，提供了3年保修。

品牌机选购Step By Step

购买品牌机时也需要一些技巧，一方面是为了维护自己的权益，另一方面也可省去一些麻烦。

选择品牌： 除阅读媒体对各品牌的评价外，还应充分了解该品牌的售后服务情况，不妨拨打服务电话对其进行咨询和“考验”。所谓考验就是提一些问题，了解其技术支持水平、服务态度、服务响应时间、服务方式及费用情况。一般来说，大厂商在这些方面做得比较到位，但也有各自的优势，国外品牌的服务人员技术实力一般较强，但可能在覆盖面和人数上不占优势，所以响应时间和服务的价格往往不很理想，维修点也会有类似情况。另外，一些不太知名的小厂商往往和装机的摊位比较类似，但具有自己的品牌和标志，且有完整的进货渠道，它们一般具有很强的地方色彩，虽然可能只在某个较小的范围内销售，但配置和服务比较灵活，且有着非常诱人的价格，有时甚至会低于自己装机，因此往往在当地拥有较高的市场占有率。

确定购买方式： 购买品牌机的方法多种多样：网上订购、电话订购、找代理商、去专卖店……前两种方法有相似之处，购买时都见不到产品实物，对产品的了解一般都是通过厂商网站、IT媒体或朋友推荐，很多“懒虫”和初级用户，特别是女生很喜欢这种购物方式，只要点几下鼠标或打一个电话，之后就可在家里“坐享其成”了。这种销售方式以DELL为代表，很多国内外著名厂商现在也把这种方式作为重要的辅助销售途径。一般来说，厂商会承诺一个大致的交货期限，不要指望会很快，一般都需要1周左右，如果遇到紧俏的商品可能会更久。订购的产品一般都送货上门（如果自己去取也就失去了订购的意义，购买前务必搞清楚这一点），所以会收取一定的运费，有的公司可能会根据距离远近来制订收费标准，这些也需要了解清楚。

找代理商买是最常见的一种方式，不过要尽量寻找地区的“总代理”，一方面品质有保障，另一方面价格上会有较大的活动空间，也就是比较容易砍价。虽然品牌机都明码标价，但也有较大讲价余地，特别是大量订货时。至于谁是总代理，谁是一级代理，谁是二级代理，这些一般可从厂商处获知，而且总代理或一级代理的店面里都会有厂商颁发的铭牌标识。

专卖店是以联想为代表的销售方式，店面分布较广，购物环境较好，产品展示也较全面。拿联想来说，它的专卖店分为黄牌和白牌，前者是个人承包、联想直接管理的经营方式，有比较好的信誉保障；后者则由普通代理商经营，相对灵活一些，可得到较优惠的价格，但联想对它们的管理较为松散。

认清型号： 对于大部分大厂商的产品而言，做到这一点并不难；但对于很多小厂商就不容易了，后者可能没有非常具体的型号，销售时甚至也是根据用户需求装配，几乎和自己装机没什么区别，还有一些管理较混乱的厂商会出现型号和配置在不同地方说法不一致的情况，所以绝不能简单地查看包装或机器上的型号，还要自己查对是否与官方公布的配置一致。大厂的产品上往往会有防揭的封条，这在一定程度上杜绝了经销商捣鬼的可能，不过也因此无法开箱验机，而普通的封条就很难说了。一般通过BIOS和操作系统中的设备管理器可判断出大部分硬件配置，但最好自己携带一些诸如HWINFO这样专门识别硬件的软件，方便查看。一旦发现有问题，经销商可能会说出一些诸如厂商曾修改过配置但未及时发布消息的理由，对这种说法不能轻易相信，最好直接向厂商打电话确认。

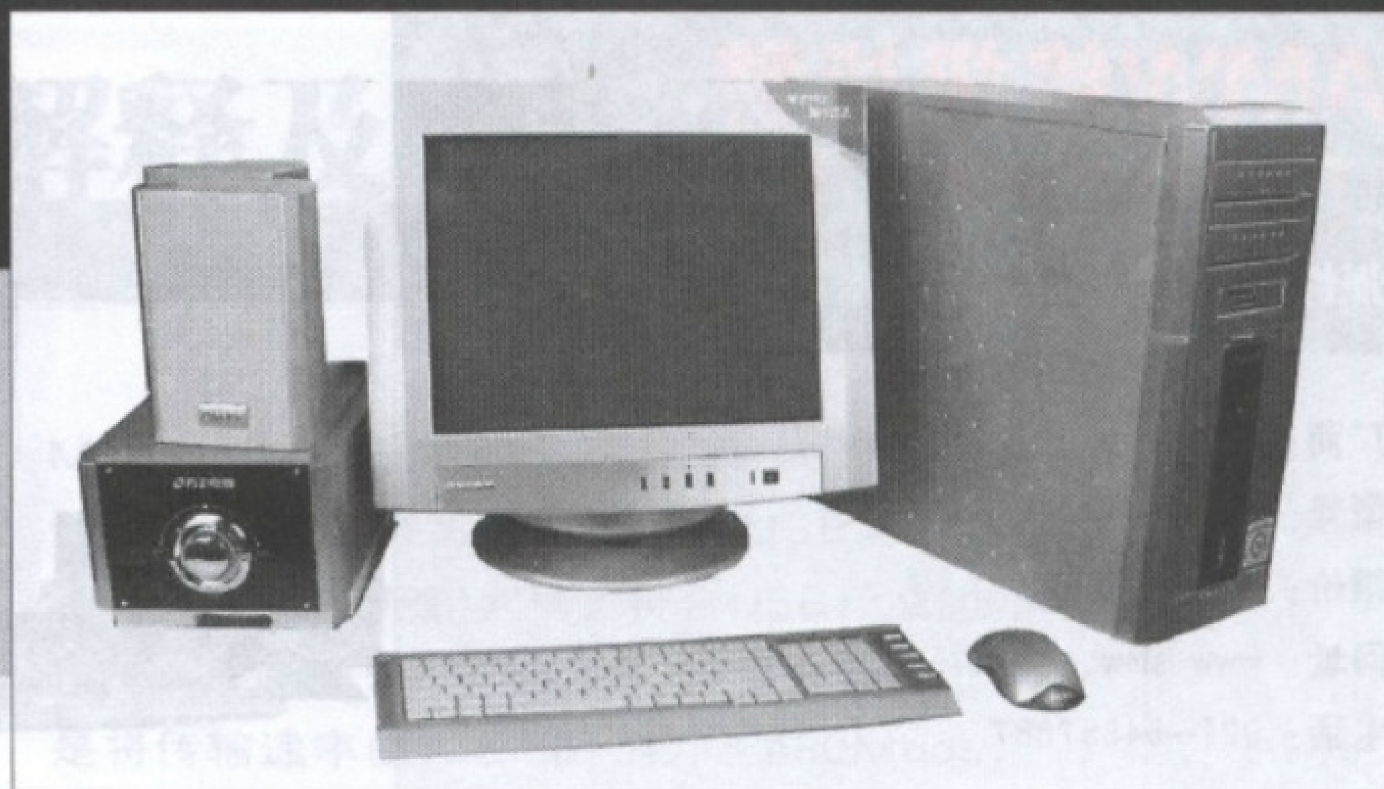
话说回来，即便是大厂也会出现一些型号不明确的情况，有时一系列产品都用一个主型号，但为满足不同需求，其中又会划分出一些子型号，配置上有一些区别，比如一款配DVD-ROM、另一款则配CD-RW或CPU频率不同，诸如此类。但问题是子型号的标识往往不够明显，给某些经销商以可乘之机，因此购机前一定要查询清楚。

验货： 这是最后一个也是最重要的步骤，至少要开机实际操作一下，感觉一下速度和功能是否令你满意。显示器要仔细检查有无偏色、聚焦不良和坏点（一般液晶显示器上才会有坏点，但个别CRT上也会有，简单的检查方法就是隐藏任务栏，选择红、绿、蓝、黑、白等纯色桌面观察）等明显问题。音箱要调大音量，听一些高音及低音明显的曲子，看看有无明显失真；键盘鼠标也要实际敲击和移动一下试试。检查机器的实际配置情况也是验货的重要步骤，鉴于有一定技术难度，最好能叫上懂行的朋友同去，避免不法商贩偷换配件或以次充好。

接下来就是检查机身有无损伤，一方面是为保证机器完好，更主要的是避免买到退还或维修过的翻新货。其实可观察的方面很多，这里仅提出一些重要的观察点：有无包装封条，如果有多层封条或被撕扯过的痕迹就要小心了，机箱封条有无不牢固或移位的迹象，机箱、显示器、音箱、键盘和鼠标的缝隙处，电源风扇、机箱垫脚、连接线及其他不易清理或不易察觉的地方有没有污垢；用户卡或保修单上的序列号与机器上的是否一致；机箱、显示器、音箱和鼠标键盘等设备外壳有无划痕、擦伤；关闭显示器，在侧光下观察表面涂层是否完整，如显示器上有完好的透明塑料贴膜保护，一般就不必检查了；最后查看装箱单，看附件、说明书等是否齐备。此外，还要注意厂商当时有没有抽奖或赠送活动，特别是赠送，你要是不问，经销商往往不会主动给你，而是拿去自己用或单卖。总之，检查得越细致越好，如果能保证机器表面没有损伤或不是旧货，就可装箱搬回家了。

方正 卓越影音王8246

设计独特、个性十足，让人越用越喜欢。

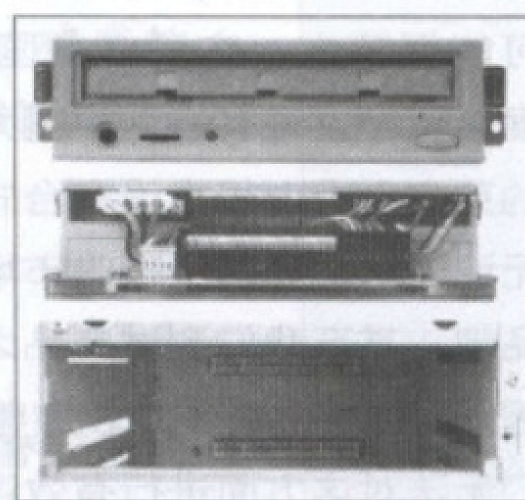


厂商： 方正科技电脑系统有限公司（Founder）
型号： 卓越影音王8246
报价： 7699元
网址： www.founderpc.com
电话： 800-810-1992

方正推出的卓越影音王系列家用电脑拥有电脑、电视、影音3种模式，迎合PC家电化潮流，可使用户获得极佳的易用性和影音体验。本次方正送测的影音王8246是该系列的最新产品，采用银灰色外壳，秉承方正电脑一贯沉稳、朴实的外观设计。但出乎意料的是，它"方方正正"的外观获得了包括女性评委在内的不少评委的好评。

影音王8246使用和同方真爱8650相同的Micro-ATX型主板，不过它的机箱采用全高ATX结构，因此内部空间很富余，布线非常整洁清晰，对散热很有利。在电脑模式下，影音王8246应用随心变换（Smart Drive）技术，数码驱动器替换了通常软驱的位置，光驱为可选件（可选择CD/DVD-ROM或刻录机，样机配备DVD-ROM）用户只需按1个按钮即可卸下前面板进行安装，由于光驱槽使用了特殊设计，用户只能购买厂家提供的产品；通过选配的便携式电视接收器和遥控器，用户即可将8246作为电视使用。影音模式下，用户可不开机听CD或不开机观赏DVD，操作和家电一样简单；当然，要选购便携CD机或DVD随心影院和便携电视接收器，才可实现这些功能；卓越影音王系列的部分机型还支持802.11b无线局域网和ADSL宽带接入。由于送测的样机未包含其他选配件，因此我们无法进行实际体验。


6合1数码驱动器采用按压装卸设计，即插即用。


光驱正背面和机箱预留的2个光驱槽。

这款影音王标配17英寸高亮纯平显示器、超薄键盘和光电鼠标，音箱看上去和保险箱颇有几分相似，充满独特个性；值得一提的是，它的显示器虽然带宽不高，但边角聚焦很好，字符显示非常清晰，色彩鲜艳。它的整体配置较均衡，略带遗憾的是内存采用DDR266规格，带宽略有不足。8246预装了红旗Linux操作系统，让我们比较欣慰的是，说明书中介绍了Linux的安装和使用，驱动盘也附带了Linux下的驱动，考虑得较为周到。这款电脑的稳定性非常好，在测试中没有出现任何不稳定现象，系统运行的噪声也很小，性能方面表现中规中矩。

影音王8246没有附带系统恢复盘，附送软件主要包括《方正电脑学校》精华版、东方大典Ⅱ和WinDVD 4等，说明书切合产品实际情况，甚至指出了驱动在光盘中的位置，专门的软件使用手册介绍了附送软件的使用。方正电脑采用"三包"售后服务条款，并实行全国联保、主要部件3年免费保修的标准服务承诺。


音箱表现有些出乎意料，中高音和人声有不错的感染力，当然低音表现还有所不足。

测试花絮

关键时刻，电视台来实验室录制节目

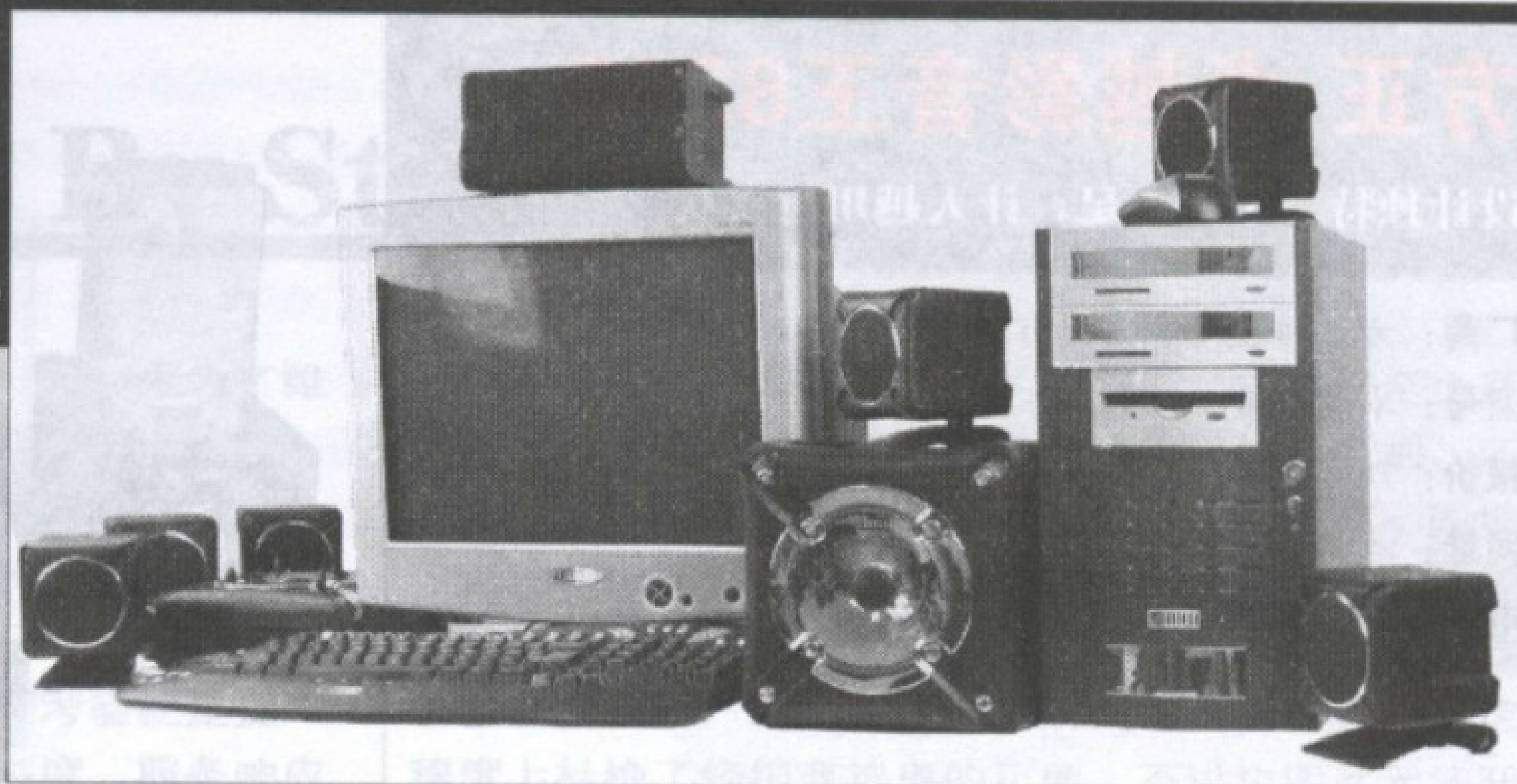
在专题制作最紧张的时期，小虫连续几天奋战到凌晨3点，第二天10点钟又赶到单位，把眼睛熬得像大白兔，出门一见光就泪水直流，用小虫自己的话形容："昨晚上写兴奋了，睡不着。"

天道酬勤，小虫正忙着测试时某电视节目的制作班子来编辑部录制专题，且点名要重点采访晶合实验室。漂亮的主持人MM一声"非常仰慕"令小虫受宠若惊，早把一身疲劳抛到九霄云外，先是录了一段拆装机器和配件功能的介绍，然后在访谈节目中向观众大倒苦水；风行水被误认为评测工程师，硬拉来录了一段"工作交流"；魔之左手谈笑风生、妙语连珠，被主持人MM夸奖非常幽默，节目终于录完了。

小虫："呃，要是不录节目的话这台品牌机就包装好了，为了介绍清楚我又把它卸了一次……"

AMW终极战警（MW3503）

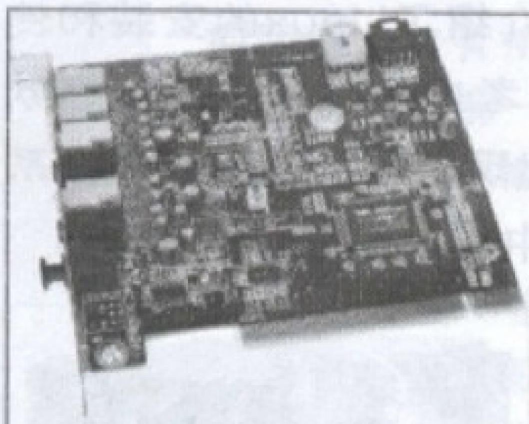
强悍的音频子系统，带来不一样的游戏感受。



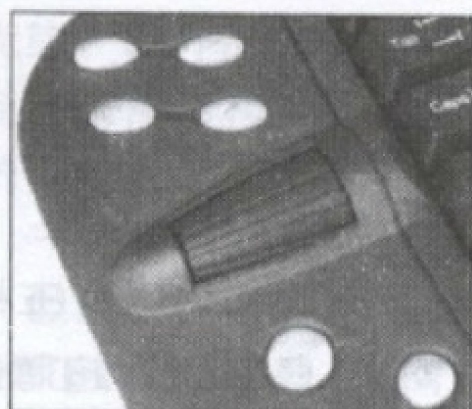
厂商：精华科技有限公司（AMW）
型号：终极战警 MW3503
报价：7999元
网址：www.amw.com.cn
电话：021-64857887

AMW（Amphion MediaWorks）听起来可能很陌生，它虽在美国市场有一定知名度，但一直没有进入中国大陆市场。而且它的英文主页上根本没有台式机产品的介绍，无论如何，它对于国内市场来说是一个新生品牌，甚至我们测试产品之初还没有主页；因为AMW还未建立起完善的服务网络，我们无法对这方面进行有效评估，因此它只能算是参加评测，但无法参加最后评比。

这款机型乍一看很酷，黑色加亮银，细观察起来做工也只是一般。机箱内部结构简单，尽管连接线捆绑得很好，但看起来更像一款DIY电脑，这也较符合它的定位。机箱面板上有多组蓝色LED做装饰，兼起电源灯的作用。相比之下，它的外设都很有特色，键盘除有很多的快捷键外，甚至还有一个滚轮，另有一个模式切换键，可使标准的F系列功能键具备诸如打开、新建、保存之类的功能。



采用VIA Envy24HT芯片的7.1声卡是这款机型的亮点。



带滚轮的多媒体键盘。

作为一款针对游戏玩家的电脑，它配备了7.1声道的声卡和音箱，会大大增强游戏的临场感受。声卡芯片是VIA的Envy24HT，是一颗支持7.1声道的专业级音频芯片，声卡的技术指标和音质表现也相当不错，和创新的SB Audigy水平相当；但随机附带的7.1音箱效果相对平淡，除低音炮采用密度板外，其他单元均为塑制，音质表现一般，但对音效定位有一定贡献。另外，音箱配有专门的控制台，而不是把功放和控制电路放在低音炮中，这样连接起来倒很方便，控制台的外形也很独特。

这款电脑只配备GeForce4 MX440-8X的显卡，好在这是一块货真价实的NV18，默认频率甚至比标准频率还略高一点，而没像很多品牌机一样采用降频或降显存位宽的产品，所以3D成绩还是不错的。

AMW终极战警的性能及稳定性测试成绩处于一般水准，附送软件包括金山词霸2003、金山影霸2003、金山毒霸2003、反恐精英和一些常用小软件。它的说明书比较简单，编制水平不高，不过内容上倒没有局限于本机，有一定实用性。由于AMW在国内的服务网络刚开始建立（由创格思维公司总代理），所以售后服务方面还有待时间考验，我们这里暂时不予评论。

测试花絮



江湖告急，上帝呀，再给我一点空间吧！

每年的显示器和品牌机测试都会让平日里空空荡荡的实验室立即捉襟见肘，其中以品牌机为甚，因为每台电脑最少包括主机、显示器、音箱三大块，包装打开后更是拥挤不堪，究竟有多乱这张照片还不能完全反映，因为还有2台品牌机的包装箱没搬进来……



"答笛，这台机器有问题！"

品牌机横评在每年例行的众多评测中难度最大、分量最重，因此不仅实验室全体同仁需要通力协作，硬件栏目的编辑也得参加部分工作。看，这台机器在测试中遇到了问题，答笛和李璨正在进行调试，前者正试图从BIOS和机箱内部找原因。虽然开始我们对这样的高端配置跑测试感到很有信心，但在实际测试中却因为软件的问题折腾了好几天，最后发现问题不在硬件或操作系统，而是SYSmark2002目录指向的小问题，在卸卸装装若干次以后，终于得以成功完成。

名词解释及测试用软件说明

GE材料

GE材料由美国通用公司生产，是目前世界上最环保的特殊塑料材料。它的材质为半透明，在灯光下反射出点点“星光”，有一种类似“镜面”的效果，耐磨性能优良，但价格昂贵。

CF、MD、MMC、SD、MS、SM

CF是Compact Flash（通用闪存卡）的简写，由于成本较低而广为采用；MD是Micro Drive（迷你硬盘）的简写，由IBM公司开发，其体积和接口与CF卡相同，传输速度比后者快得多；MMC是MultiMedia Card（多媒体卡）的简写，体积小、重量轻，缺点是传输速度仅为0.2MB/s；SD是Secure Digital Card（安全数字记忆卡）的简写，它在MMC卡的基础上发展而来，可对具有版权的资料提供加密，且传输速度提高到10MB/s；MS是Memory Stick（记忆棒）的简写，是SONY公司主推的存储卡，价格相对较昂贵；SM是Smart Media Card（聪明记忆卡）的简写，由于存在兼容性问题逐渐被淘汰。这是一般6合1读卡器所兼容的6种常用数码产品存储介质，SM卡的替代产品xD（Extreme Digital，极端数码卡）由奥林巴斯与富士公司在2002年7月底联合推出，一般读卡器尚不兼容。

USB 2.0

USB是Universal Serial Bus的缩写，即“通用串行总线”，它支持即插即用，在单条线缆上最多可连接127个设备。1994年11月11日，Intel、COMPAQ、Digital、IBM、Microsoft、NEC、Northern Telecom这7家计算机和通讯公司在正式发表USB v0.7规范，从1997年开始有真正符合USB标准的外设出现。USB 2.0相对USB 1.1最大的改进就是将传输速率由12Mbps提升至480Mbps，超过了IEEE 1394接口，并保持向下兼容。USB 2.0已成为目前主流芯片组外部设备的标准接口，英特尔的ICH4/ICH5、威盛的VT6202/VT6212、矽统的SiS962/963等南桥芯片均已支持USB 2.0。

蓝牙

蓝牙（Bluetooth）是一种用于替代便携或固定电子设备上使用的电缆或连线的短距离无线连接技术，它是1998年5月由瑞典爱立信、芬兰诺基亚、日本东芝、美国IBM和英特尔公司5家著名厂商，在联合开展短程无线通信技术的标准化活动时正式提出的。蓝牙使用2.45GHz直接序列扩频，传输速率可达10Mbps，支持3个话音频道的同时还支持高达723.2kbps的传输速率。蓝牙收发器一般有效通信范围为10米，强的可达100米左右。

802.11b

802.11b是目前比较流行的无线网络协议，它采用2.4GHz直接序列扩频，最大数据传输速率为11Mbps，无须直线传播。动态速率转换当射频情况变差时，可将数据传输速率降低为5.5Mbps、2Mbps和1Mbps。支持的范围是在室外为300米，在办公环境中最长为100米。802.11b使用与以太网类似的连接协议和数据包确认，来提供可靠的数据传送和网络带宽的有效使用。

这次采用的测试软件和2002年度的品牌机横向评测基本相同，只是版本和设置稍有些变化，这也使得2份数据可进行一定程度的比较。整体性能测试软件采用SYSMark 2002，考核系统在多任务状态下的办公软件生产力和因特网内容制造力，并通过和整体响应时间换算得出系统整体性能；3D性能中OpenGL接口用QuakeⅢ 1.32测试（本次测试打开声卡），Direct3D用3DMark2001SE v3.30测试，3DMark03由于对系统要求过高没有采用；多媒体性能用Lame 3.94测试MP3编码能力，用FlaskMPEG 0.78+DivX5.05测试MPEG-4编码能力，此项测试主要考察系统处理器、内存和硬盘性能；本次测试还包括显示器表现，主要用NOKIA Monitor Tester测试，此外如果是LCD显示器则可视角度、延迟时间等指标也必须考虑。

惠普 Pavilion j210cn

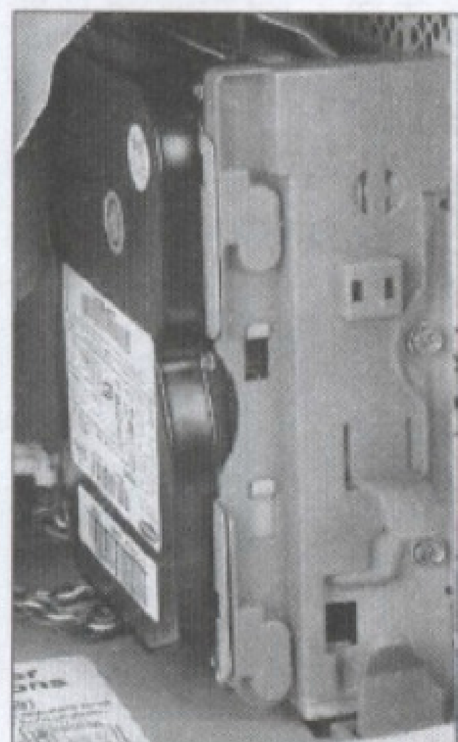
就价位和功能来说几乎无可挑剔，且拥有国际大厂的品质，一般用户很难抗拒它的诱惑。



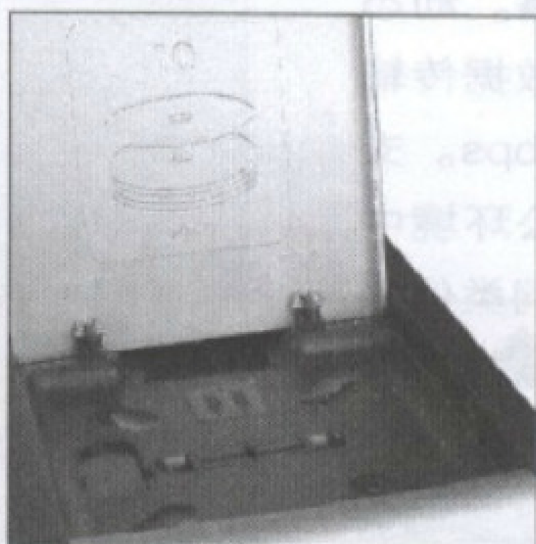
厂商： 惠普（中国）公司（HP）
型号： Pavilion j210cn
报价： 6999元（标配17″纯平，换15″液晶加1399元）
网址： www.hp.com.cn
电话： 800-820-2255

惠普的新款Pavilion系列家用电脑自今年6月上市后引起了巨大反响，时尚前卫的造型、体贴用户的设计、实惠的价格给国内家用电脑行业注入了一股新风，这个服务器领域的巨人正在家用领域向用户展示它强大的实力。

本次惠普送测的是Pavilion j210cn，它的外观与Pavilion系列其他产品基本相同，采用银灰色和赭褐色搭配，简洁、稳重中折射出时尚气息。它在设计上非常注意细节，由于主板为Micro-ATX结构，硬盘采用立式安装，这样可为用户节省1个3英寸托架；机箱内部所有边角都经过精心打磨，防止用户划手，底部有图示教用户如何拆掉前面板；前面板底部及其对角都有为用户搬运机器设计的把手，顶部还有特别设计的光盘仓；空余的COM口用一个塑料套封起来，防止机箱进灰；CPU风扇采用自动监控设计，在DOS和BIOS下噪声很大，一进入Windows立即降低转速（Windows2000/XP自带CPU idle功能，能在一定程度上降低CPU温度），正常工作时非常安静。



硬盘使用塑料卡子固定，上面还有简单的装卸图示。



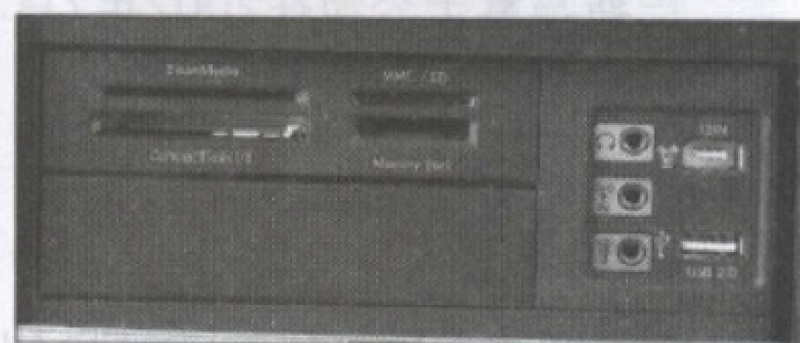
机箱顶部的光盘仓，最多可存10张光盘，还可放数码相机、摄像头等设备。



音量控制旋钮在主音箱外侧。

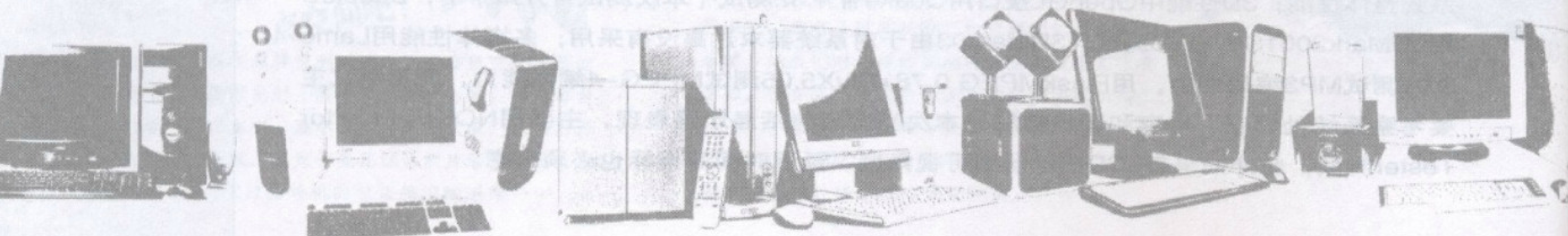
Pavilion j210cn配备P4 2.4GHz（533MHz FSB）和SiS651主板（SiS962南桥），搭配80GB的三星硬盘和256MB DDR333内存，采用64MB的GeForce4 MX440-8X显卡（该显卡频率较低，因此测试得分不理想）。它标配的是17″纯平CRT显示器，带宽不高（108MHz），但显示效果相当优秀。音箱为Harman Kardon的2.0，中高音效果不错，低音就缺乏力度了。键盘鼠标手感较好，鼠标采用半透明材质，可隐约看到里面的电路板，键盘上有极丰富的快捷键。机箱内部布线整齐明了，接口完备，前置接口采用推拉门式开关，里面有6合1读卡器和USB 2.0、IEEE 1394及完备的音频接口。Pavilion j210cn的测试得分并不突出，不过稳定性良好。

这款惠普家用电脑标配Windows XP简体中文家庭版SP1，预装了所有驱动及Norton Antivirus 2003中文版，由于加载项目占用资源大，启动速度较慢。它没有附送其他软件及操作系统安装盘、恢复盘，不过惠普设置了一个专用恢复分区，用户在启动时按F10键即可恢复系统分区到出厂状态，恢复系统的时间约为12分钟。它的80GB硬盘分了2个区，系统分区采用NTFS文件系统；恢复分区格式为FAT32，大小为5GB，但没有保护措施，容易因误操作被破坏。



前置的音频输入，一般机器是没有的。

Pavilion j210cn的用户手册编制非常详尽；用户可凭三包卡获得保修，再花99元即可获得惠普3年金牌上门服务。此外惠普最近还有一系列促销活动，其中最具诱惑力的是免费赠送惠普psc1118多功能一体机。



家用品牌机售后服务调查

在本次售后服务调查中，我们发现所有品牌机厂商均提供了800免费电话服务，DELL甚至推出了6个800号码，分别对应销售、技术支持和售后服务，并为不同的用户群进行服务，考虑得非常周到。但比较遗憾的是，一些厂商的免费电话有服务时间限制，或不易接通。

实际回答问题时，大部分的服务人员态度都很好，因为大部分厂商都使用了产品注册号码，并建立了相应的数据库，因此关于产品规格的询问都能得到正确回答。总的来说，与我们去年的同类调查相比，今年厂商们的电话客服整体水平又有所进步，没有遇到过态度恶劣或答非所问的情况。

在网站上，所有厂商的产品均有较详细的配置介绍，且提供了较为便捷的软件本地下载服务。较为特别的是FAQ页面，国内品牌大都有类似的功能页面，而DELL和HP则提供了更为全面但对用户要求较高的技术文档查询系统，加之这两家国外品牌都保证用户自行升级后的保修权利（国内厂商都建议用户去本地维修站升级），可看出国内外品牌机厂商在观念上的明显不同。

虽然很多厂商在网站中提供了论坛，但大部分都是用户自己谈论一些使用经验和技术问题，很少见到厂商的工程师介入；DELL提供了英文论坛，但对国内用户帮助不大（国内外销售的机型、配置等都有一定差别）。至于E-mail服务，大部分厂商采用在线提交表单的形式提供E-mail支持，这一形式可用较为固定的格式得到用户的求助信息，以便于处理，但我们认为表单在有些方面过于呆板，一些有用的线索无法上传，例如对于解决问题较有帮助的截图、用户怀疑有问题的驱动等。

因为大部分国内厂商直接采用我国规定的电脑三包标准，因此在保修承诺上的差别不是很大。DELL虽然在整个保修期限内都提供了上门服务，但只能尽力保证下一工作日的上门服务，休息时间则不提供服务；HP提供的是1年上门，2年送修的服务，可通过加99元升级成3年上门服务。由于各厂商均提供了较类似的服务承诺，因此这方面的成绩没什么差别。

售后服务调查表

服务种类 \ 厂商/机型		清华同方/真爱8650	实达/时代天工8800	DELL/Dimension 4600系列	联想/天骄A5000	方正/影音王8246	惠普/Pavilion j210cn
电话服务	号码	800-810-5546	800-810-0586	800-858-0888 800-858-2060	800-810-8888 010-82879500	800-810-1992 010-82612299	800-810-0039 800-820-6616
	接通情况	工作时间转接后多次出现忙音，有时甚至听到报“工号”后还变忙音；中午有人值班；周日一直占线	接通良好，马上有专人回答，无需转接	接通良好，但仅在工作日早8:30到下午5:30服务	售前服务为早8:30到晚8:30，保修电话一直值班，但也需等待较长时间；节假日较难接通；010电话较易接通	工作时间接通时间约30秒，节假日也很容易接通	接通良好
	服务质量（括号内为简要答案）	一般（至少有1个2.0接口；认为8850/8550等是超线程CPU，实际上整个8000系列全都支持）	较好（USB问题直接回答，CPU为P42.4C，升级服务可找当地维修点，液晶在空间占用、环保辐射等方面较好，这款机型的高亮LCD表现更佳）	较好（USB 2.0；P4 2.8B；一般品牌机无需升级，也可自行升级；即使从DELL买零件一般也是用户自己装）	较好（是USB 2.0的；支持超线程的2.4GHz；维修站可升级；液晶比纯平好）	优秀（是USB 2.0的；是P4 2.66GHz；目前尚没有升级业务；液晶主要是绿色环保，平时应用与较好的CRT没有区别，寿命等方面还是CRT好些）	较好
网站服务	网址	www.thtfpc.com	www.start.com.cn	www.dell.com.cn	www.lenovo.com.cn	www.founderpc.com	www.hp.com.cn
	产品介绍	较详细	较详细	产品介绍较简单，但订购页面有非常详细的配置表及选择项	较详细	较详细	较详细
	驱动/软件下载	有	有	有	有	有（可通过产品序号搜索所需软件）	有
	FAQ界面	“知识课堂”和故障查询系统	报修问题总汇	需输入服务编号或序列号；技术文档、基础知识等大都是英文版	有	有	可搜索技术文档，没有通常意义的FAQ界面
	论坛	“会员俱乐部”，但未发现工程师在线回应	有	提供英文论坛	阳光论坛（暂时未完成）	基本是用户论坛，调查期间没有见到方正的工程师	有技术论坛并支持聊天室，调查期间未看到HP工程师的回复
.E-mail支持	邮箱	主页上找不到	E-mail支持信箱根据地区不同有区别	有报修、投诉等多个信箱	需下载插件，以表单形式发送	以表单形式发送	以表单形式在线发送，但似乎已很久未更新，可供选择的操作系统和产品型号都较老
	回信情况	无	未回信	承诺工作日24小时内	承诺24小时内（实际约1小时）	承诺24小时内（实际约1小时）	未回信
	服务期限	3年上门，但显示器只提供1年保修	1年免费，3年有限服务	2年内下1工作日上门服务（可加148元购买第3年服务）	3年免费服务（第1年免费上门）	3年免费服务（第1年免费上门）	第1年上门，2年送修（可加99元升级成3年上门服务）

附：售后服务调查问题

1.请问我的电脑USB接口是2.0的吗，怎么区分1.0和2.0?

2.听人说Intel的P4 CPU有好几种，我的电脑属于哪一种，怎么区分?

3.你们的品牌机提供升级服务吗，收费如何?

4.液晶显示器比纯平显示器更好吗?

总结与回顾

毋庸置疑，Intel的P4处理器在品牌机市场占有绝对优势，《大众软件》2001、2002、2003年度组织的品牌机横评中，所有样机无一例外地拥有一颗P4的“芯”，但主流机型的CPU频率逐年提升。对比一下就能发现，P4的变化除主频升高到2.4GHz以上外，前端总线（FSB）也提升到533MHz甚至800MHz。内存方面，2001年清一色的i850+RDRAM早已被一统天下的DDR取代，不过单通道DDR最大的问题是带宽难以满足P4的需求。矽统（SiS）芯片组在OEM领域有相当大的市场，不过它在800MHz FSB的支持方面出现了明显滞后，更高端市场上Intel的优势是决定性的，而这一价位的用户已能享受到双通道DDR和超线程P4带来的急速快感了，我们的确也看到不少品牌机采用了最新的支持双通道DDR的i865PE芯片组，追赶技术趋势的步伐一点也不比DIY机型慢。

今年的家用品牌机标配内存在256MB和512MB之间徘徊，不过和2002年相比，512MB占的比重更大，DDR333是普遍的内存规格。而硬盘清一色为7200r/m的产品，大多数容量为80GB，个别机型甚至达到120GB。显卡在性能方面提升不大，但让我们欣慰的是P4+TNT2 M64早已成为历史；显示器则依然是17”CRT和15”LCD各占半壁江山。软驱逐渐退出历史舞台，随着可启动闪盘和数码产品的普及，它的位置已被读卡器占领。USB 2.0获得了空前普及，所有样机主板的南桥均支持这个主流的外设接口规范；随着DV的普及，IEEE 1394接口也逐步受到厂商的重视。百兆以太网在短时间内依旧是网络接口标准，不过未来显然是千兆以太网的天下，无线局域网也在不远处向家庭用户发出呼唤，今年实达就给了我们一个惊喜。

在产品价位方面，本次测试的大多数机型均在8000元上下（采用17”纯平的标准配置），最高也不到万元；在价位下调的基础上，总体配置的提升和功能的增加与去年相比非常明显，这不得不感谢科技进步带给用户的实惠。我们给用户的建议是：PC的整体发展趋势是价位下调、配置提升，因此购买时没必要考虑贬值问题，因为时间和体验才是无价之宝。

至于性能，随着配置的提升也在整体提高，不过和去年相比，今年并没有得分特别突出的产品。看来厂商越来越注重配置的均衡性，本次测试的产品在各项目上都取得了可接受的成绩。由于本次测试采用了贴近用户的中文系统环境，与SYSMark2002的不完全兼容导致测试进度非常缓慢，稳定性测试方面少数产品的表现也不能令人满意。和2002年相比，本次测试样机的显示质量要好得多，无论15”LCD显示器还是17”纯平CRT都有相当不错的品质。

由于价位的限制，一些产品预装的操作系统采用红旗Linux或干脆省略，系统安装盘和恢复盘等附件的配备远不如高端机型整齐。我们认为，对用户来说，Linux在易用性和软件支持方面显然不及Windows XP简体中文家庭版，后者约300元的成本（OEM版）是厂商和用户都必须考虑的，一些产品将操作系统也作为选配件。用户可购买的不仅是操作系统，还包括各种配件和服务，比如说加钱换液晶显示器、买电视接收器、买上门服务等，品牌机厂商的配置也开始具备一定灵活性。许多厂商提供了用优惠价格购买其他配件的促销活动，惠普和清华同方甚至还附送一体机或打印机，这实在是个不小的诱惑。

从易用性上看，品牌机家电化的趋势开始显现，不过目前还仅仅是初级意义上的“家电化”，电脑和家电之间要实现真正的联网和通讯控制，还有相当长的路要走。S-Video、AV接口等在今年的参测产品中非常普及，用户可方便地将电脑和电视连接。联想的天骄A5000双模式电脑干脆让电脑变得像家电一样便于操控，方正卓越影音王8246通过电视接收器也可将电脑变成电视，部分产品已直接配备了电视卡和视频采集卡。

电脑三包标准的出台规范了品牌机厂商们的保修承诺，所有产品附件中都包含产品质量三包卡。除保修承诺外，今年我们还重点考察了厂商电话服务、网站服务和E-mail支持的水平，结果让人比较满意（AMW的情况较特殊）；但在测试过程中，我们发现不同厂商之间的服务（尤其是网站服务）存在一定差异，相同厂商、不同服务人员之间也存在这样的问题，这是需要继续改进的地方。

附1：我们的读者对家用品牌机的看法

为配合本次横向评测专题，与去年一样，我们在大众软件网（www.popsoft.com.cn）上的“晶合后院”社区同期推出了“品牌电脑读者调查活动”，以期为广大读者和厂商们提供一些参考资料。调查从2003年6月1日起至6月25日结束，共有7013位后院居民（绝大多数都是本刊读者）参加了投票，采用Gmm（狂人）编写的程序自动统计票数，结果如下（为阅读方便，部分选项的顺序按得票数进行了调整）：

1.你近期有购买或更换电脑的打算吗？

A.有 3845票（54.83%）

B.没有 3168票（45.17%）（限于篇幅，以下只给出百分比）

2.如果准备购买电脑，你选择：

A.品牌机（21.86%）

B.DIY组装（76.76%）

C.二手电脑（1.38%）

3.如果准备购买家用电脑，你选择的机型为：

A.赛扬机型（14.93%） B.P4机型（58.72%）

C.Athlon XP机型（24.77%） D.其他（1.58%）

4.你选购品牌家用电脑时，最看重哪方面的因素？

A.基本配置/性能（58.36%） B.稳定性（9.84%）

C.功能（8.38%）； D.售后服务（6.89%）

E.品牌（5.48%） F.价格（5.26%）；

G.良好的扩展性（4.41%） H.外观（0.86%）；

I.附带软件（0.21%） J.其他（0.31%）；

5.你在挑选品牌家用电脑时，最看重哪方面的配置？

A.显卡型号/显存容量（29.56%） B.CPU频率（28.35%）

C.CPU品牌（18.45%） D.内存容量（7.96%）

E.硬盘容量（5.08%） F.硬盘转速（1.87%）

G.显示器屏幕大小（1.63%） H.音频设备（0.84%）

I.其他（6.27%）；

6.你挑选品牌家用电脑时，倾向于选择配备哪种显示器的产品？

A.纯平CRT显示器（62.26%）

B.液晶显示器（36.02%）

C.不清楚（1.73%）

7.你最希望品牌家用电脑提供哪些功能：

A.Combo（DVD+CD-RW）（31.27%）

B.DVD光驱（15.46%）；

C.CD-RW刻录机（10.78%）

D.摄像头（9.82%）；

E.4.1/5.1音箱（5.92%）

F.前置USB和音频接口（5.60%）；

G.扫描仪（5.29%）

H.光电鼠标（4.35%）

I.打印机（4.16%）

J.手写板（1.35%）

K.多媒体键盘（0.58%）

L.其他（2.79%）

M.不清楚（2.61%）

8.你最看重品牌家用电脑哪方面的售后服务：

A.保修期长短（42.31%）

B.是否有上门服务（38.26%）；

C.网站或E-Mail技术支持（10.81%）；

D.售后服务电话（5.80%）；E.其他（2.82%）

9.你倾向于去什么地方购买品牌家用电脑：

A.独立的专卖店（53.70%）

B.电脑城里的品牌机专柜（36.59%）；

C.传统的商场（4.11%）

D.网上或电话直销（3.79%）；E.其他（1.81%）

10.你最喜欢的家用电脑品牌是：

A.联想（45.04%） B.DELL（21.12%）

C.IBM（7.56%）； D.Acer（3.38%）

E.清华同方（3.25%） F.方正（2.87%）

G.惠普（2.38%） H.神舟（2.30%）

I.金恒生（1.85%） J.TCL（1.20%）

K.实达（1.18%） L.七喜（1.15%）；

M.八亿时空（0.70%） N.海信（0.67%）

O.金长城（0.64%） P.其他（4.71%）

11.你选择最喜欢的家用电脑品牌的主要依据是：

A.自己使用或接触的印象（44.29%）

B.媒体上的文章介绍或评测（33.22%）

C.各类广告（15.29%）

D.朋友介绍（4.04%）

E.说不清楚（3.17%）；

12.你能接受的品牌家用电脑的价格是：

A.5000元以内（19.68%） B.5000～6000元（26.08%）

C.6000～7000元（21.62%） D.7000～8000元（18.08%）

E.8000元～10000元（10.49%） F.10000元以上（4.05%）

从今年的调查结果看，尽管大部分被调查者还是倾向于购买组装电脑，但表示会选择品牌机的用户比例已由去年的16.23%增至今年的21.86%，升幅很明显。主流的P4机型最受青睐是意料之中的事，但也有近1/4的被调查者愿意购买采用Athlon XP处理器的电脑，惠普前不久推出的此类机型供不应求，便是很明显的佐证。在选择品牌机的被调查者中，基本配置/性能仍是近6成的人最看重的因素，稳定性和功能也受到重视。

在配置方面，显卡已超过CPU成为被调查者最重视的部件，这与去年CPU超过显卡几乎一倍的选择比例形成鲜明对比；看来在娱乐软件3D化趋势越来越明显的今天，品牌机的显卡配置很可能会逐渐取代CPU，成为用户最关注的对象；纯平CRT和液晶显示器的选择比例接近6：4，表明液晶已被相当一部分用户所接受。至于功能，光存储成为大家关注的焦点可以理解，但摄像头倍受青睐倒是有些意外，这也许是由于网络越来越宽，再大肚的硬盘也不够使了，文字聊天当然也不如视频对话过瘾。此外，专卖店和电脑城里的品牌机专柜仍是大家购买品牌机的主要去处，网上或电话直销的比重也比去年有了很大幅度的提升，倒是传统的商场显得越来越不景气。

售后服务方面，用户最看重的两项是保修期长短和上门服务，而与去年差不多，选择网站技术支持的用户还是比喜欢打售后服务电话的多出近1倍。

联想最近更换了Logo，但在国内家用电脑市场的品牌影响力仍然遥遥领先，而曾经同样大名鼎鼎的“金长城”在这里已很少被人提起了；此外，表示最喜欢DELL和神舟的人数比例也比去年有明显提升，显示出了宣传攻势的威力。

附2：品牌家用电脑测试样品配置总览表（以送测样机为准）

厂商	清华同方	实达	戴尔	联想	方正	AMW	惠普
产品型号	真爱8650	时代天工8800	4600（系列）	天骄A5000	卓越影音王8246	终极战警MW3503	Pavilion j210cn
参考价格（元）	8998	9998	9840	9597	7699	7999	6999
服务电话	800-810-5546	800-810-0586	800-858-2411	800-810-8888	800-810-1992	010-82657691/92/93/94	800-820-2255
厂商网址	www.tongfangpc.com	www.icom.com.cn	www.dell.com.cn	www.lenovo.com	www.founderpc.com	www.21ts.com	www.hp.com.cn
处理器	P4 2.66B	P4 2.8C	P4 2.8B	P4 2.4C	P4 2.66B	P4 2.53B	P4 2.4B
主板							
制造商	精英	技嘉	Intel	技嘉	精英	威盛	微星
芯片组	SiS645DX+SiS962	i865PE+ICH5	i865PE+ICH5	i865PE+ICH5	SiS645DX+SiS962	VIA P4X400+VT8235	SiS651+SiS962
型号	L4S5M/DX+	GA-81SMT	D865VP	GA-8ISMT	L4S5M/DX+	P4X400+VT8235	MS-6575
内存							
制造商	Ramaxel（记忆科技）	Ramaxel	MT（美光）	Ramaxel	Ramaxel	TwinMOS（勤茂）	Hynix（现代）
类型	DDR333	DDR400	DDR333	DDR333	DDR266	DDR266	DDR333
容量（MB）	256	512	512	256	512	512	256
硬盘							
制造商	西部数据	西部数据	希捷	三星	迈拓	希捷	三星
型号	WD800BB	WD800BB	ST3120023AS	SP8004H	DiamondMax Plus9	ST380011A	SP8004H
容量（GB）	80	80	120	80	80	80	80
转速（r/m）	7200	7200	7200	7200	7200	7200	7200
显示							
显示芯片	GeForce4 MX440-8X	GeForce4 Ti4200	GeForce4 MX420	GeForceFX 5200	RADEON 7500（频率比标准版稍低）	GeForce4 MX440-8X	GeForce4 MX440-8X
显存容量	64MB	64MB	64MB	64 MB	64MB	64MB	64MB
显示器类型	15" LCD	15" LCD	17" 平面直角CRT	15" LCD	17" 纯平CRT	17" 纯平CRT	17" 纯平CRT
多媒体							
声卡	AC'97	AC'97	SB Live! 5.1 OEM	AC'97	AC'97	VIA Envy24HT	AC'97
音箱	2.1塑料	2.1木质	无	2.1塑料	2.1塑料	7.1塑料	2.0塑料
电视卡	无	朗视	无	旭光科技	选配	无	无
视频采集卡	无	朗视	无	旭光科技	无	无	无
读卡器	无	4合1	无	无	6合1	无	6合1
光驱	三星48X康宝	先锋16X DVD、48X CD-RW	建兴16X DVD、LG 48X CD-RW	LG 16X DVD	16X DVD	40X Combo	16X DVD
网络部分							
Modem接口	PCI	无	PCI	PCI	PCI	无	PCI
Modem速率	56kbps	无	56kbps	56kbps	56kbps	无	56kbps
网卡	板载RTL8100B	板载RTL8100B	板载Intel PRO100VE	板载RTL8139	板载RTL8100B	板载RTL8101B	板载RTL8201BL
网卡类型	100Mb	100Mb	100Mb	100Mb	100Mb	100Mb	100Mb
无线网卡	无	无线网卡/蓝牙	无	无	无	无	无
插槽和接口							
PCI数/空余	3/1	3/0	3/0	3/1	3/2	3/2	3/2
AGP	1	1	1	1	1	1	1
COM（串口）	1	1	1	1	1	2	1
LPT（并口）	1	1	1	1	1	1	1
USB 2.0/前置	6/4	8/2	8/2	7/1	5/3	4/2	5/1
LAN	1	1	1	1	1	1	1
IEEE 1394/前置	无	1/1	无	1/1	无	无	2/1
S-Video	1	1	1	2	无	1	1
AV输出	无	1	无	1	1	无	1
DVI输出	无	无	无	无	无	1	无
其他							
键盘接口	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2
快捷键	有	有	有	有	有	有	有
鼠标接口	PS/2	PS/2	USB（罗技OEM）	USB（罗技OEM）	PS/2	USB（可调分辨率）	PS/2
预装系统	红旗Linux	Windows XP简体中文家庭版SP1	Windows XP简体中文家庭版SP1	Windows XP简体中文家庭版SP1（选配）	红旗Linux	无	Windows XP简体中文家庭版SP1
系统安装盘	无	有	无	无	红旗Linux 3.2OEM	无	无
系统恢复盘	无	无	无	有	无	无	无（硬盘中有恢复文件）
其他主要附件	鼠标、驱动盘、附送HP 3325喷墨打印机	遥控器、蓝牙Microtune、软件包	驱动光盘	遥控器、软件包	驱动光盘、软件光盘、说明书	说明书、驱动光盘、附送软件、游戏	附送惠普psc1118打印扫描一体机

编辑导语

有一个小姑娘，她从小养过很多猫猫狗狗之类的宠物，但似乎没有一只能成功终老的……

1.大狗。小时候，她坚信自己出生后睁眼看到的第一个活物是只大狗，遂被家人不屑并耻笑说：医院哪里来的狗……一直到现在，她说第一眼看到的还有可能是条硕大的爱斯基摩犬，或是一条伯恩山犬。

2.黄狗。上初中时，表妹家有条大黄狗，虽然是条土狗，但这个小姑娘和她的表妹仍然很疼爱这只狗。2年后，表妹家要搬家，这条狗却不能被带走，因为狗狗立起来已经快到2米……如此巨大的体形只能送到郊区去饲养。从狗被送走的那天开始，两个小姐妹就寝食难安，整日痛哭流涕，还为狗狗写了怀念的文章若干。

3.兔兔。还是很小的时候，她和姐姐开始养小兔子，养了一窝又死了一窝，养到第三窝时，终于养兔养出了经验。和姐姐动手用泥巴、石子和水泥糊了个漂亮的兔子窝，两只小花兔子也很快有了兔宝宝，一共8只。小兔子一天天长大，有一天奶奶对她们说：小兔子熬不过冬天的，姐妹俩沉默不语。有一天放学回来，小兔子和他们的爸爸妈妈已经成了奶奶的滋补品……

4.狗狗。狗狗的故事可能已有人知道，小母狗和小公狗来到小姑娘家时只有2个月，并且身体素质不那么好，小母狗和小公狗双双细菌感染，小母狗尤为严重。两只狗送到北京市宠物医院抢救时，小母狗因为细菌侵入大脑，再也没有醒过来，小公狗从此孤单一个人。小姑娘家的小区开始打狗，而小公狗渐渐长大，小熊犬的品种让它彪捍起来，于是小姑娘只能把狗狗送到郊区朋友家。现今，狗狗已经1岁多，并且做了4个小狗狗的爸爸。

5.海豚。已经不是过六一的年龄，小姑娘还执著地要去动物园过六一，在海洋馆里爱上了海豚，并且坚持要下辈子变只海豚，或从这辈子开始变异。悄悄地开始攒钱，准备领养一个海豚作宠物，可是似乎不大可能……

6.咪咪。有个网站叫做幸运土猫（http://www.luckycats.net），他们以拯救猫咪并为流浪猫找到家为宗旨，很多人是他们的志愿者，家中都收养了很多只猫，最多已经达到20余只。而小姑娘对小动物热爱的心从来就没有消退，于是也热情地要求领养流浪猫，并与网站的一个负责人员取得联系。通过一个星期的审查，10多封来信，小姑娘都认真对待，每封信都回复得很认真，把家里的情况及自己所有的感情都表明清楚后，与咪咪的寄养人签下了领养合同，欢天喜地地买了很多猫用品并把两只可爱的猫猫带回了家，并且认为蝌蚪和蛋黄以后就是家中的一员。好景依旧不长，咪咪原先的寄养人说在寄养过程中两只小猫可能被感染猫癣，并带了众多猫癣可怕危害的实例到女孩家劝说，说服了小姑娘并带走了两只小猫去做猫癣治疗和隔离。一去就是一个星期，小姑娘每天给寄养人发短信询问猫的情况，寄养人说：过几天我给你E-mail好吗？小姑娘就等啊等，等到的却是一个坏消息，不是猫猫有问题，是猫猫的寄养人说：太舍不得这两只猫，不想送还给小姑娘……小姑娘流泪、讲理、找人协调，似乎都没有办法让寄养人把猫咪送回来。网站的负责人也做了很多努力，但似乎都没有效果，领养协议也被踩在脚下践踏，彻底心碎，并对替代的猫也没了兴趣，两只猫就这样远去……






7.龟龟。现家中只有鳄龟一只，打算与她终老……

好吧，好吧，那个小姑娘就是我，我已经不恨夺走我宠物的人，我可能继续着养宠物的经历，也可能以后只有龟龟一个宠物在身边。无论怎样，希望有更多的人来献出一点爱心给小动物，也希望有更多的人去幸运土猫救助那些可怜的流浪猫。

美丽人参
Lily@popsoft.com.cn



插上宽带的翅膀（三）

■重庆 老莱

第三部分

我装装装——宽带接入设备的安装

在第一次安装时，ISP服务商的工作人员会为你装好设备，但在使用中如果出了问题（如操作系统损坏）该如何自己来安装各种宽带接入设备呢？除此之外，在不同的操作系统中又该如何来安装呢？如果还有其他电脑也需要共享上网，又该如何安装设置呢？

本节中将就以上问题为大家作较详细介绍，相信对许多初次接触与使用宽带的读者来说肯定能起到很好的帮助作用。

USB ADSL猫安装指南

USB接口的ADSL猫是目前家庭ADSL上网的主流，其具有安装维护简便、支持热插拔等优点。

一、硬件安装

在进行硬件安装前首先要确定PC上具有USB接口、USB接口的ADSL Modem、配套的分离器（或称滤波器，Splitter）一个、两根电话线、一根USB连接线及猫的驱动程序。

首先将电话线接入信号分离器Splitter的输入端（一般标示为“Line”），然后用另一根电话线的一端连接信号分离器的语音信号输出口（一般标示为“Phone”），另一端连接到电话。此时电话应该已经能接听和拨打电话了。然后再将分离器上的ADSL输出口（一般标示为“ADSL”或“Modem”）用一根电话线接入ADSL Modem的ADSL插孔，最后再用一根USB连接线分别连接ADSL Modem和计算机的USB插孔。

二、Win98的驱动/软件安装

USB ADSL猫和PCI内置ADSL猫一般采用虚拟拨号软件上网，需要安装驱动和虚拟拨号软件才能正常使用。

1.安装驱动

Win98中文版第二版是大家最常用的操作系统，下面就先以其为例详解ADSL猫的安装过程。将ADSL猫连接好后，启动计算机（USB支持热插拔，也可不关机安装），进入Windows后，系统会提示找到USB设备并将搜索ADSL USB Modem的驱动（见图1、2、3），按照一步步提示即可完成。这时会看见Windows桌面上和桌面右下角任务栏会出现一个ADSL猫的控制程序图标和一个“两个显示器”连接在一起的图标。双击打开桌面上的“ADSL Modem控制程序”图标（见图4），在该界面中能看见ADSL猫的一些信息，如果网络连接正常，将显示ADSL猫的“接收速率”和“发送速率”；如果显示为0或ADSL线路信息显示为“已断开”，这就需要检查线路连接是否正常或网络服务提供商是否已为你正常开通了ADSL服务。

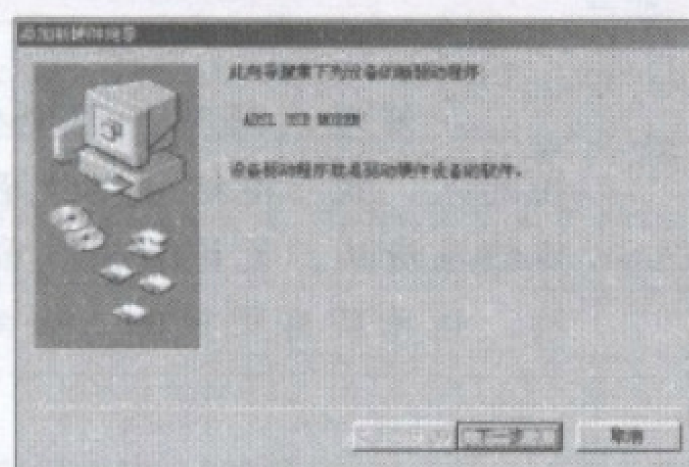


图1

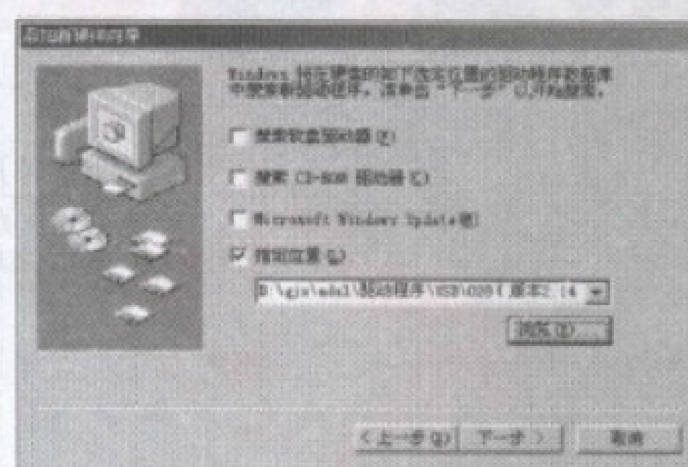


图2

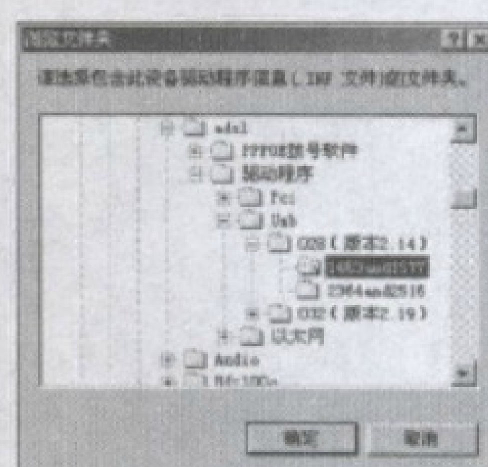


图3

2.安装拨号软件

常见的虚拟拨号软件有EnterNet、WinPoET、RasPPPoE、NetVoyager以及WinXP中自带的虚拟拨号软件等几种，本例将以最常见的EnterNet300讲解。

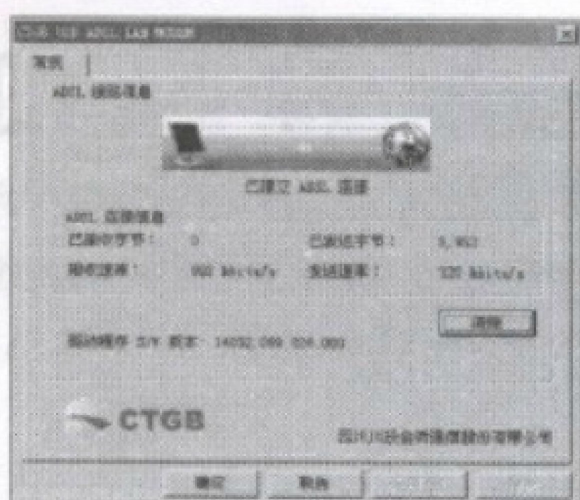


图4

将驱动安装好后检查ADSL连接是否正常，然后进行ADSL拨号软件的安装。EnterNet系列拨号软件主要有EnterNet300 v1.5c版、EnterNet300 v1.6版、EnterNet500版等，它们适合于不同的操作系统与应用需求，在Win98中一般选择前两种即可，在本例中选择的是EnterNet300 v1.6版。在驱动光盘中找到该软件的目录，双击Setup.exe，出现EnterNet300的安装画面。此时可选择快速安装和自定义安装，建议使用默认的快速安装"Quick Install"（见图5）。点击"Next"，完成文件复制后，点击"Finish"重启电脑。安装完成后，桌面上将出现EnterNet300的快捷方式，在网络组件的属性页面中看到名为"Efficient Networks Enternet P.P.P.o.E Adapter"的虚拟网卡。

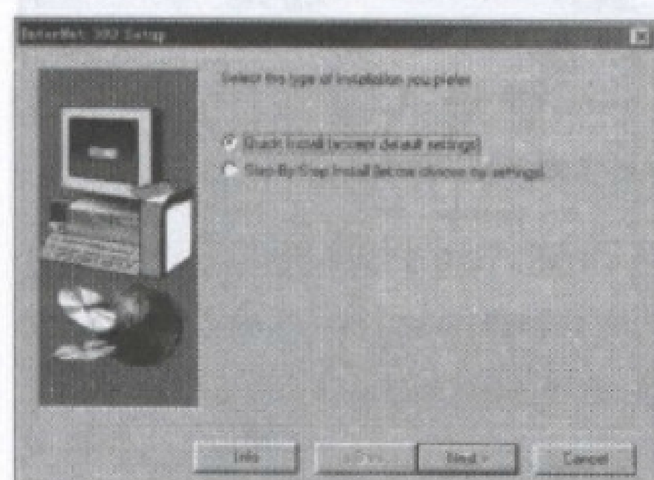


图5

双击桌面上EnterNet300的快捷方式，出现虚拟拨号建立画面。点击窗口右边的"Create new Profile"创建一个新的ADSL拨号连接，程序将要求你输入一个连接的名称，可自定。然后点击下一步，在画面中输入在电信局（ISP处）办理获得的用户名及密码，密码要输入两次且要一致（见图6）。点击下一步，出现窗口，告诉用户刚才建立的连接名称，点击"完成"，在Enternet300主窗口的右边将出现刚建立的拨号连接。

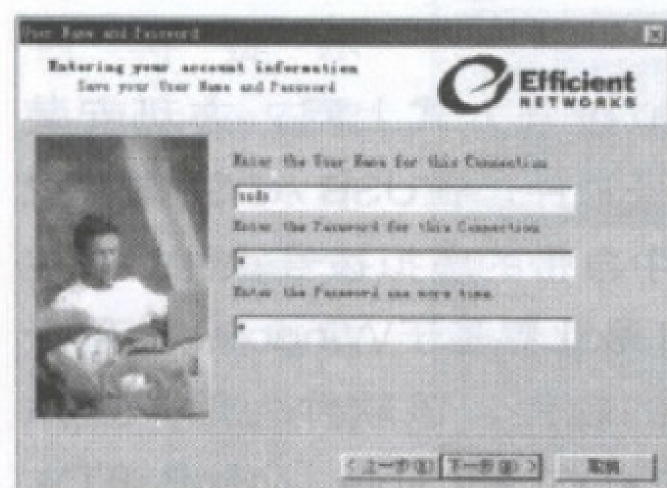


图6

3.简单设置

双击"我的电脑"→"控制面板"→"网络"→"配置"，拉动滚动条找到并高亮"TCP/IP"，点击"属性"按键。Win98中ADSL拨号上网一般需对DNS配置进行填写，在"DNS配置"中选择"启用DNS"，在主机栏中随便填入一个名称。在"DNS服务器搜索顺序"中填入当地ISP提供的服务器地址，如在此输入本地的"61.139.2.69"，然后点"添加"→"确定"后按系统提示重启电脑即可（见图7）。最后，双击新建立的拨号连接，选择"Connect"按钮连通ADSL，就可上网冲浪了，点击任务栏右下角的Enternet300连接图标，将列出连接成功后的状态。

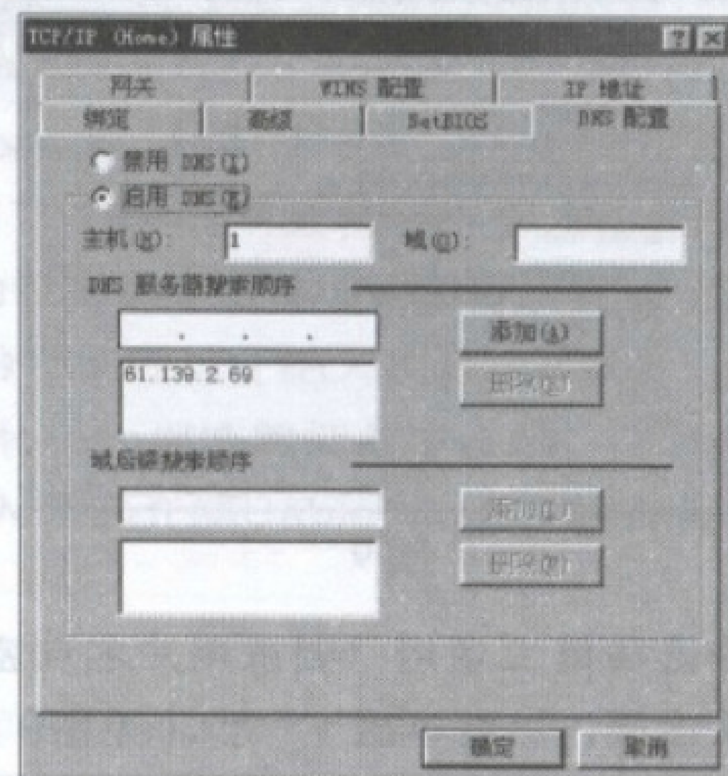


图7

提示： 对于新手而言，如果是新装系统或IE浏览器，在双击打开IE图标后，系统还会要求进行"Internet连接向导"的设置，很多初上网的新手在这里时常会不知道该怎么选择，下面就说明一下。首先，在出现的窗口中应选择"手动设置Internet连接或通过局域网连接"选项，然后单击"下一步"，在这个窗口中需选择"通过局域网连接"，而不要选择"通过电话线和调制解调器连接"项，然后"下一步"。在新窗口中选择默认的"自动搜索代理服务器"项，再"下一步"，在设置Internet E-mail帐号时选择"否"，最后单击"完成"即可使用IE浏览器上网浏览了。

三、WinXP中的驱动/软件安装

现在使用WinXP的读者也大有人在，WinXP中的ADSL猫安装设置与Win98有很大不同，为了便于新手了解，下面同样作一番详解。

1.安装驱动

连接好猫后，数秒钟后XP会提示找到新硬件，并弹出一个"找到新的硬件向导"窗口，这时建议你可选择"从列表或指定位置安装"→"下一步"。然后将ADSL Modem驱动程序光盘插入光驱，用鼠标在"搜索可移动媒体"前打上勾，系统将会自动搜索驱动。由于大部分ADSL猫驱动都没有通过微软的兼容性认证，这时可能会弹出一个兼容性警告窗口，不用理会它，选择"仍然继续"，"完成"后即成功安装ADSL Modem。

2.安装软件

在Windows XP中建议使用XP自带的虚拟拨号软件，具体安装方法步骤是："开始"→"控制面板"→"网络连接"→"新建连接向导"→"连接到Internet"（见图8）→"手动设置我的连接"，在新出现的窗口中有3个选项：第一项是用来建立56k猫和ISDN连接用的，第二个选项是建立ADSL或Cable虚拟拨号用的（用"要求用户名和密

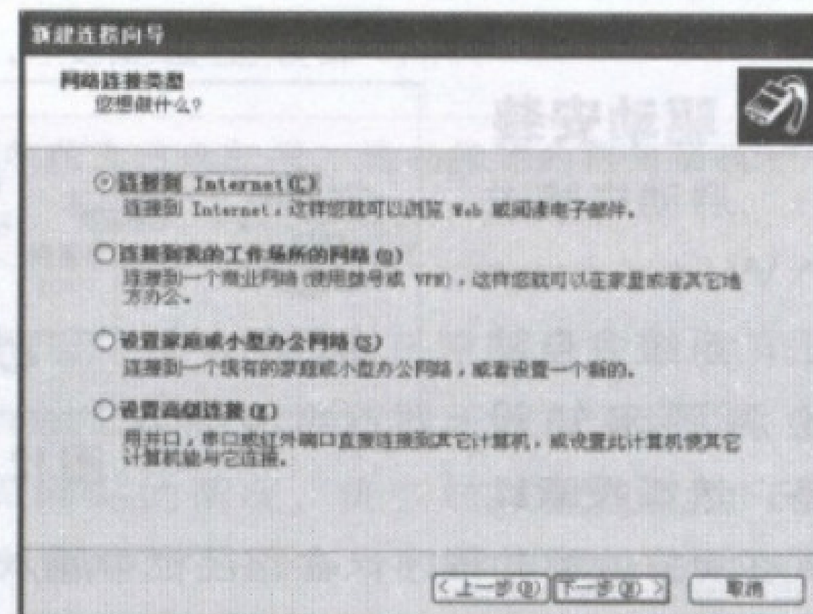
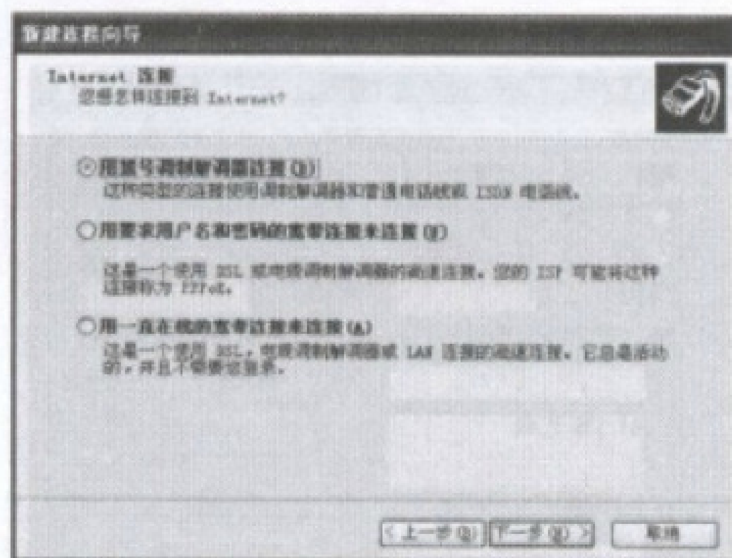


图8

码的宽带连接”来连接），第三个是建立ADSL或Cable专线接入用的（用“一直在线的宽带连接”来连接）。在此例中选择第二项用“要求用户名和密码的宽带连接”来连接，然后单击下一步（见图9）。在新出现的窗口中要求输入“连接名”，随便输入一个名称即可。单击下一步，在出现的窗口中输入从ISP网络服务提供商那里获得的用户名和密码（见图10、11），下一步，选择“完成”即可。


图9

提示：*最好选中“在我的桌面上添加一个到此连接的快捷方式”，以方便拨号。*

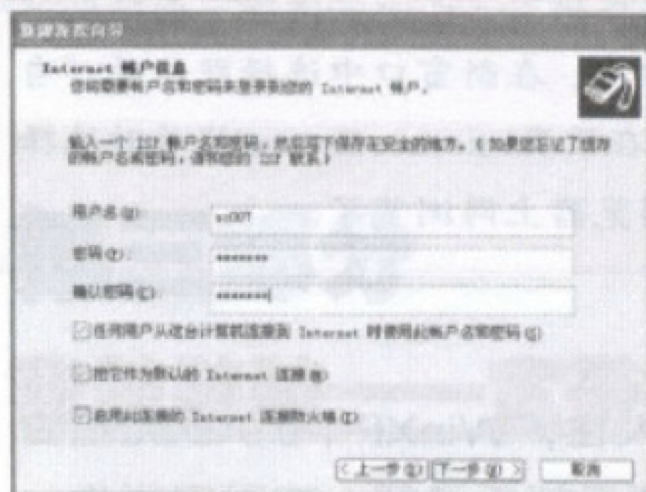

图10


图11

PCI内置ADSL猫的安装

内置ADSL猫相比外置猫具备不占用外部空间、价格更便宜等诸多方面的优势，但内置ADSL Modem也存在安装设置比较复杂等问题。

一、硬件安装

关闭计算机，在一个空闲的PCI槽中插入ADSL卡并固定好。将电话线的一头用RJ-11接口与ADSL卡相连，一头与语音分离器（Splitter）相连，语音分离器再与电话线路相连（见图12）。

二、驱动安装

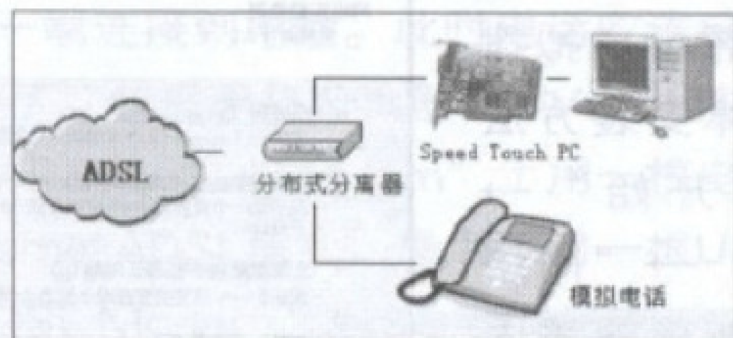
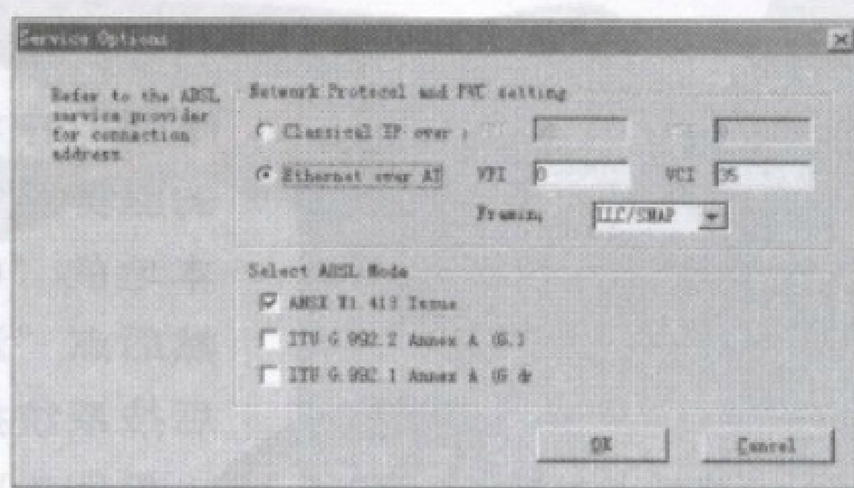


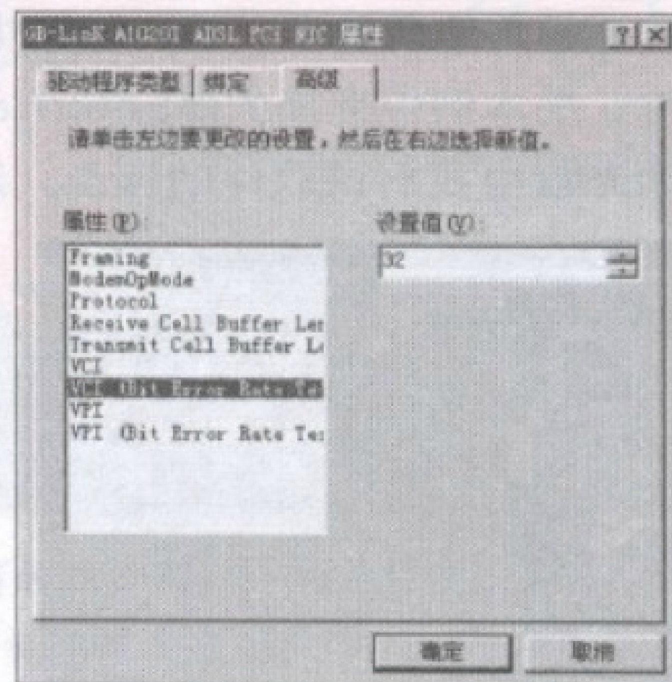
图12

启动电脑进入Windows后，系统会自动检测到未知设备，选择搜索比现在更好的驱动程序，在路径栏中属入该卡驱动所在的盘符驱动，系统会检测到ADSL PCI卡，在随后出现的“Service Option”服务窗口中选择“高级Adcanced”按钮，输入VPI和VCI值（厂商提供，例如Classical IP over中的VPI值填为32，Ethernet over AT中的VCI值填为35），并确认Framing设定为LLC/SNAP。在ADSL模式栏选择厂商推荐的模式（见图13），在服务模式中选择“ANSI T1.413 Issue 2”项，服务选择窗口会再次出现，点击“下一步”，“确定”之后重启计算机即可。


图13

三、网络配置

安装好ADSL卡后，可先对“网络”进行配置。双击“我的电脑”→“控制面板”→“网络”→“配置”，拉动滚动条找到并高亮“TCP/IP”，点击“属性”按钮。在“DNS配置”中选择“启用DNS”，主机栏中随便填入一个名称如“11”；在“DNS服务器搜索顺序”中填入当地ISP（如电信）提供的服务器地址，点“添加”→“确定”后按系统提示重启电脑即可。


图14

接下来可检查内置ADSL卡中的VCI和VCI（bit error rate tes）设置是否正确，打开“控制面板”→“网络”，选择ADSL内置卡“GB-Link A1020I ADSL PCI NIC”，再选“属性”→“高级”，确保将“VCI”一项设为“35”，将“VCI（bit error rate tes）”一项设为“32”。下面的“VPI”两项设为“0”，然后选“确定”，重启电脑即可（见图14）。

四、安装虚拟拨号软件

内置ADSL卡一般也采用虚拟拨号方式上网，亦可安装EnterNet300和WinPoET等虚拟拨号软件，在USB ADSL猫中我们介绍了有名的EnterNet300和XP中自带的虚拟拨号软件，在本例中我们介绍WinPoET。WinPoET是业界基于Windows的用于高速宽带网用户认证并提供接入的软件，该软件为用户提供Microsoft的用户拨号界面，适用于XDSL和Cable，WinPoET支持的操作系统有Win9X/WinNT4.0/Win2000等。进入该软件文件目录，双击Setup，首先出现的是初始化安装窗口，点击“下一步”，将出现安装过程中的软件许可协议，选择“Accept”，进入安装过程中的配置分析，根据分析的结果，安装程序将提示你做一些其他的操作。如果你的计算机不满足安装WinPoET的最小配置要求，安装程序将给出一个不能安装的信息。点击“Next”后，进入到目的文件夹窗口，再点击“下一步”完成安装，重启计算机即可。安装安成后，桌面上将会看到WinPoET拨号器的快捷方式，任务栏右下角也会出现WinPoET的图标，双击快捷方式打开对话框，在对话框中输入ISP提供的用户名和密码，点击“Connect”连接即可上网冲浪了。

FTTB局域网接入的安装

FTTB局域网接入和ADSL局域网接入都是通过网卡来实现的，不需拨号，打开电脑即可上网。其原理及设置方法大同小异，在这里一并介绍。

一、网卡安装

首先关闭主机电源，将网卡插在主板一个空闲的PCI插槽中，插好后固定，然后安装网卡驱动。

提示：确定网卡是否正常。在“控制面板”→“系统”→“系统属性”→“设备管理器”的窗口中可看到安装的网卡会出现在“网络适配器”的目录下。如果网卡上没有黄色或红色的问号，这表明已成功安装了网卡驱动程序，可继续进行后面的配置，反之，则重新安装该网卡的驱动或更换网卡及网卡在主板上的插槽位置再试试。

二、局域网接入设置

一般来说要进行局域网通讯需“Microsoft网络客户（或Microsoft友好登录）”、“TCP/IP协议”、“Microsoft网络的文件和打印机共享”3个东东。要安装这3样，可依次打开“我的电脑”→“控制面板”→“网络”→“添加”→“客户”，选择“Microsoft”中的“Microsoft网络客户”，然后“确定”。接下来可添加协议，同样选择“添加”→“协议”→“Microsoft”，然后选择“TCP/IP”确定后退出。同样在“服务”→“Microsoft网络的文件和打印机共享”→“确定”，系统将提示Windows安装盘所在的路径，复制完文件后重启电脑即可完成安装（见图15）。

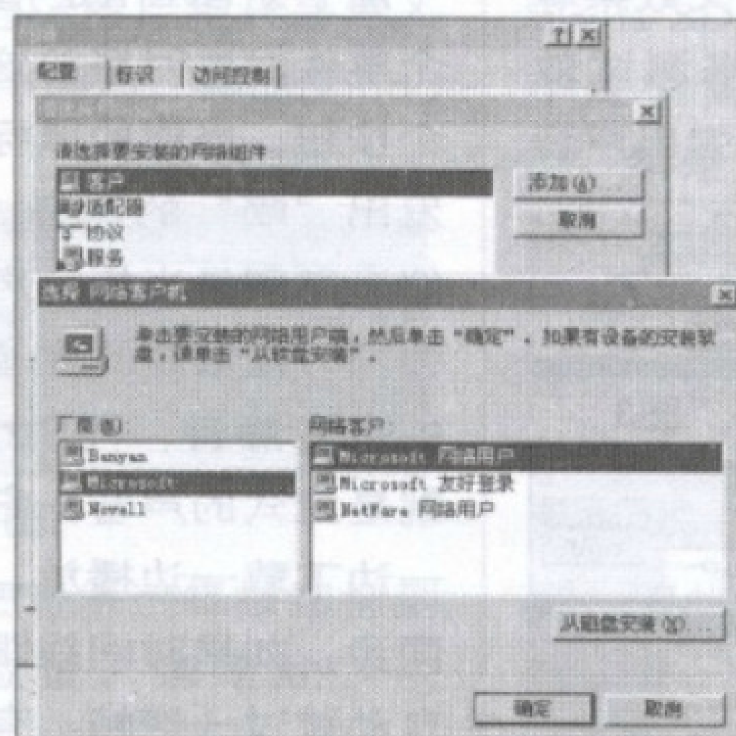


图15

只要安装了以上的协议，一般来说FTTB局域网接入不需要进行设置或只需对DNS进行设置，要对DNS进行设置，方法是双击打开“网上邻居”，选择“TCP/IP协议”，双击打开它，然后选择“DNS设置”，在“DNS配置”中选择“启用DNS”，在主机栏中随便填入一个名称，在“DNS服务器搜索顺序”中填入当地ISP提供的服务器地址，例如在此输入本地“长宽”的服务器地址218.33.7.89，然后点“添加”→“确定”后，按系统提示重启电脑即可。

Cable Modem的安装

在实际使用中，Cable Modem一般不需要人工配置和操作。如果进行了设置，例如改变了上行电平数值（也就是上行数据），它会在交换过程中自动设置到CMTS指定的合适数值上，而Cable Modem是采用自动分配IP地址（绝大部分ISP都是），只要将以太网接口与Cable Modem相连就能共享上网。下面笔者就以本地Cable Modem接入为例介绍Cable Modem的安装与使用：

一、硬件连接

在有线电视用户盒的TV口上接入一个分支器（5－750MHz以上），使其Tap口接入电视机（见图16），Out口接入Cable Modem的射频口。将Cable Modem的以太网口用一根直连网线连入计算机的网卡（USB口的Cable Modem连接更方便）。将电源线接通，安装好驱动使Cable Modem开始工作，即可上网冲浪了（驱动安装方法在此不再赘述，可参考上面所讲的驱动安装方法）。

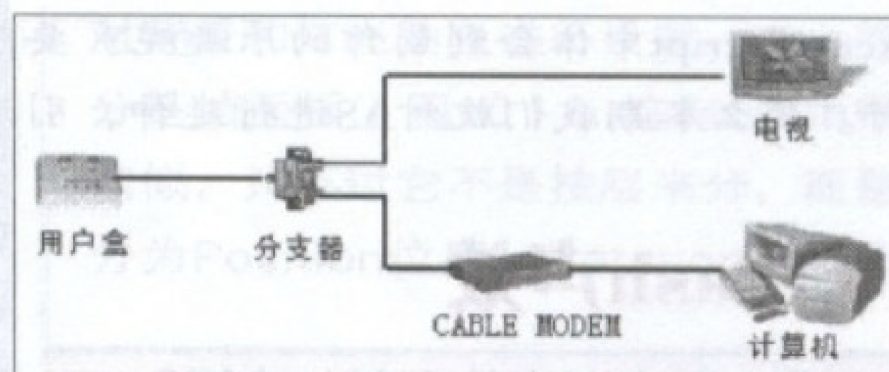


图16

二、常见网络设置

需要说明的是，有线宽带上网支持两种方式登录：一种是Web方式登录，通过IE浏览器，直接输入用户名称和密码就可登录；另一种是采用用户端软件登录，在登录前先安装一个软件，通过软件注册并登录上网。用户可根据自己的需求选择登录方式。而使用Cable Modem上网时如果不正常，可按以下方法对网络进行一些设置。

打开“控制面板”→“网络”→“配置”，如果没有“TCP/IP”协议，可选择“添加”。双击“协议”选项，在左边厂商中选择“Microsoft”，右边网络协议里选择“TCP/IP”，然后按“确定”，系统复制完文件后重启电脑即可。最后，选择所用网卡的TCP/IP选项，单击“属性”，选择“IP地址”选项，将指定IP地址设为选择“自动获取IP地址”选项，单击“确定”完成TCP/IP设置，重启计算机，使配置生效即可。

重要提示： 无论你采用何种方式上网或联网，请确保你的网络协议中有TCP/IP协议。

此外，在网络正常的情况下（如QQ能正常聊天），如果出现Cable Modem上网Internet Explorer浏览器无法打开网页，或出现某些错误导致无法浏览网站的情况，先尝试按键盘上的F5键刷新网页。如果仍然无法浏览网页，可参考以下步骤检查浏览器设置。先打开一个网页，选择“工具”，点击“Internet选项→连接”，选择“从不进行拨号连接”，然后点击“局域网设置”，将“局域网（LAN）设置”页面上所有的选项清空，然后点击“确定”即可。

新鲜打造个人网站



系列教程之十四

多媒体震撼——Flash声效与3D效果

■Simple Palace工作室

上期中我们主要讲述了神奇脚本ActionScript的具体应用，通过一段时间的实践，你有没有在ActionScript中体会到创作的乐趣呢？要想让自己的Flash作品吸引人，还得让它“有声有色”才行。那么本期我们就对AS进行延伸，引入声音效果，一起来感受多媒体带来的震撼！

Flash声效

Flash MX支持WAV、MP3、AIFF和Sun AU格式的声音文件，后两者应用不广泛，因此我们用前两者做示范。至于声音文件的获取，大家可以去一些Flash资源站，比如国内的Flashsun.com、国外的Flashkit.com等，只要你愿意，就没有找不到的资源。另外一个实用的办法是在游戏文件夹里寻找，比如CS，它的声音文件全部放在“Cstrike\Sound”文件夹中，有各种各样的声音效果，相信这些声效一定能激发你的灵感。也许你想从别人制作好的SWF文件中用工具把声音截取出来，这也很容易做到，比如用SwfBrowser。但高级闪客都会自己制作Flash声效，如果你有一个好的声效创意，建议你用Cakewalk（下载：http://nj.onlinedown.net/cakewalkproaudio.htm，v9.03中文版，15.7MB）之类的音序编辑器自己制作。

接下来，我们利用现成的声音素材来体会一下多媒体的效果。

第一步：选择一个时间比较长、声音比较大的声音素材，例如一首MP3歌曲。首先把它导入Flash，可以发现这一步完成之后时间线并没有什么变化。选择起始帧，在属性面板中点击Sound下拉菜单（图1），

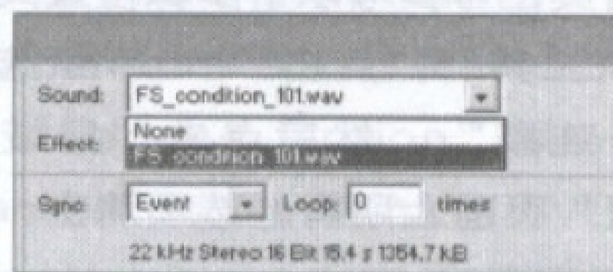


图1

就会看到刚刚导入的声音文件，然后选择它，看看时间线有什么变化？可能关键帧太短，此时还是看不出来变化，那么我们就在第100帧处插入一个帧，把第1帧延长，这时在帧上就可看出声音的波谱图形（图2）。按Ctrl+Enter测试就可听到音乐。

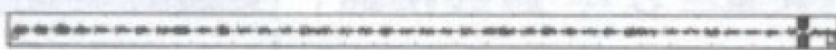


图2

第二步：加入一些简单效果。Effect下拉菜单中有7种效果，分别是：左声道、右声道、从左声道向右声道过渡、从右声道向左声道过渡、声音淡入、声音淡出和自定义效果等（图3）。选择其中几个来测试效果，如果选择自定义，就会弹出声音波谱轨迹线的编辑窗口（图4），它是根据什么原理对声音进行编辑

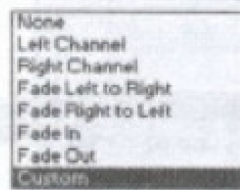


图3

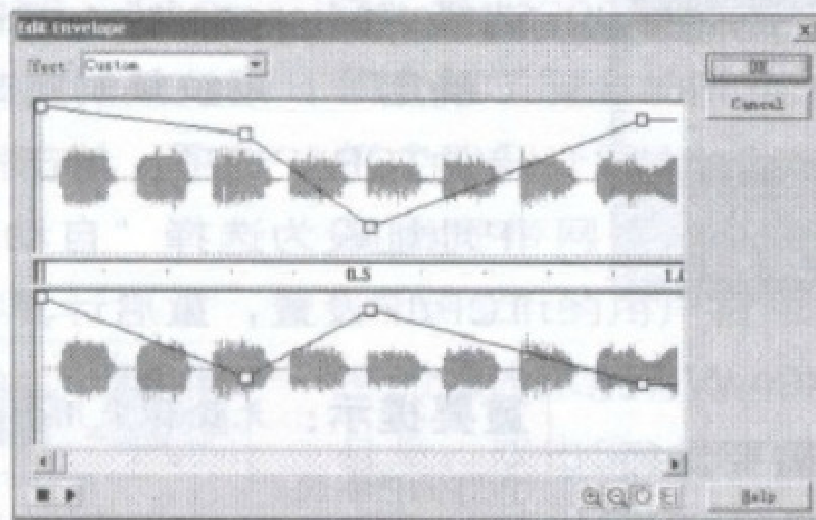


图4

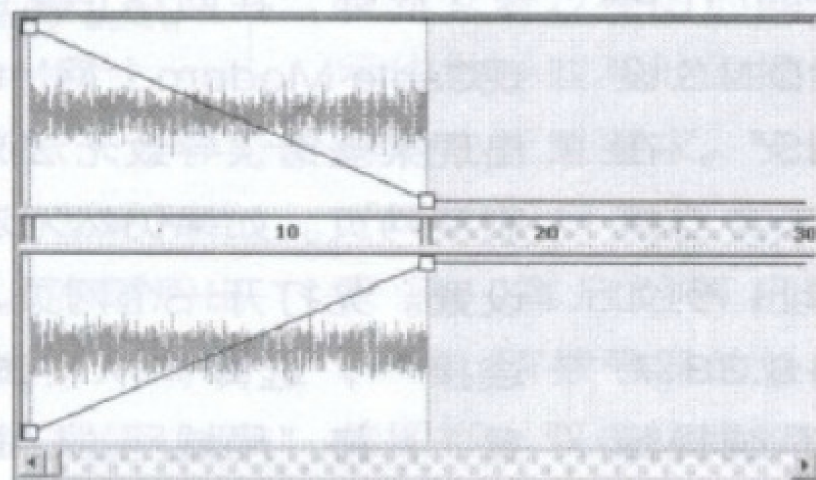


图5

呢？在窗口中可看到上下两个波谱，上面代表左声道，下面代表右声道。线段代表音量的大小，有句柄对它进行控制，在空白处单击鼠标可加入一个新句柄，选择一个句柄，按住不放拖出窗口可将它删除。比如从左声道到右声道过渡，就是先让左声道的音量从大变小，同时让右声道的音量从小变大，如图5所示。

第三步：确定声音类型。在Sync同步下拉菜单中有如下几个选项可供选择：Event（时间）、Start（开始）、Stop（停止）和Stream（流）。Event是指事件型，即当一个事件发生时播放这个声音，比如一个按钮，当你的鼠标点击它时，它就发出“嘀”的声音；Start和Event类似，区别是当指定声音在播放时，不会同时播放新的声音；Stop是将指定的声音静音；而Stream顾名思义，就是流式的声音，它最大的特点是可一边下载一边播放，而且会与时间线同步，如果时间线跟不上声音，就会自动跳过一些帧。有时大家看网上的Flash动画就会发生跳帧现象，这就是因为Stream的原因（因此我们一般让动画全部下载完再播放就是为了避免这种现象发生）。右边的选项Loops是指定声音循环播放的次数。按照一般的习惯，按钮上绑定的声音用Event，而背景音乐则用Stream。

可能你会对一些网站上Flash介绍片中的循环背景音乐很感兴趣，其实实现起来也不难，可先找一段素材，然后在声音编辑工具中播放它，

找出一段重复的旋律，比如连续的鼓点等，然后把它剪切出来，粘贴到一个新文件中，连续播放它，仔细听开头和结尾结合得是否紧密，对它们进行细致的剪切和修改，让首尾相接起来听不出破绽，这就OK了。然后把它保存为WAV格式，导入到Flash中并绑定到某个帧上，设置循环次数大一些，比如9999，背景音乐就会重复播放了。

现在很多用Flash搭建的网站都有背景音乐选择功能，下面我们就来做一个音乐读取Flash。

第一步，新建Flash文件，制作一个简单的用户界面，需要有几个音乐选择按钮（有几个背景音乐就准备几个按钮），再加入一个停止按钮，顺便画一些随着音乐跳动的东东，如图6中的那样。



图6

第二步，导入声音素材，在Library中选择Sound文件，点击右键选择Linkage，在Identifier中填上Sound1，然后在弹出窗口选择“Export for ActionScript”和“Export in first”（如图7）。这是给声音文件起代号，然后把代号导入到AS里面以供程序调用，其他Sound文件以此类推。

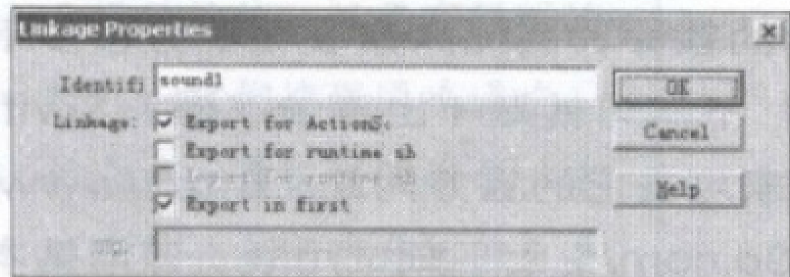


图7

第三步，把音乐选择按钮拖到主场景的适当位置，绑定如下的Action：

```
on (release) {
  sound = new Sound();
  //将Library库中的sound捆绑于当前声音中
  sound.attachSound("sound1");
  //播放sound
  sound.start();
}
给停止按钮输入如下Action：
on(release){
  stopAllSounds();
}
```

然后测试输出，看看效果。一个音乐选择器就制作完成了，是不是很简单呢？

Flash中的3D

声效只是多媒体效果的一个方面，有了3D，就会让Flash的多媒体效果得到进一步发挥，下面就让我们一起走进奇妙的3D世界。



图8

其实，Flash本身并不支持3D，我们只能在x轴和y轴上进行创作。如果向空间延伸，就只能通过ActionScript编程的方式，利用数学公式来“虚拟”一条z轴，或利用一些视觉假象，这要求制作者有很强的数学基础和编程能力，这里我们就不深入研究啦！还好，有个好工具填补了Flash的这个不足之处，这就是Swift 3D（如图8），它的工作原理不是很复杂，和一般的3D软件一样，都是先建模再渲染，只不过它渲染出来的是矢量SWF格式，在Flash中导入就可使用，而且Flash时间线是以逐帧动画方式出现，但对每个单独符号、元素都能替换编辑，从这点来说Swift 3D和Flash的结合还比较紧密，因此也就成了制作3D Flash的首选工具。

进入Swift 3D界面之后，点击图标新建一个空文件，可看到软件由3个部分构成。左边是状态栏，用于设置图像或动画的各项参数，在没有任何图像可编辑时，可先对Layout版面规划和Environment环境进行设置。Layout中可设置图像的大小（图9）；Camera中可设置镜头焦距，默认值是50mm，焦距越小看到的范围就越广；Display是显示选项，左下方3个选项表示编辑时的显示质量，由上到下分别是渐变、轮廓和框架，可根据需要来选择。右边的几项依次为显示光源、路径、参考线及隐藏物体等；Environment中则可对背景和灯光颜色进行设置。右上部分是帧面板（图10），这与Flash很相似，只不过它不是按层来分，而是分为Position位置、Rotation旋转和

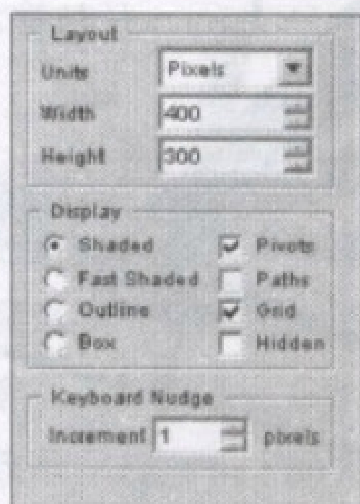


图9

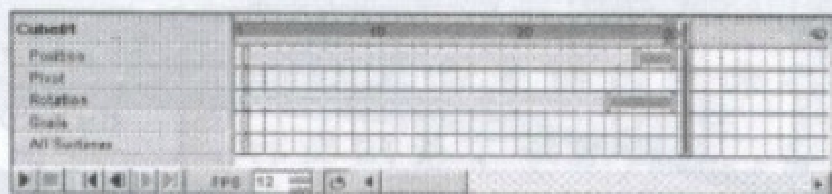


图10

酷站赏析

◎ **http://www.bacardidj.com**

一个非常漂亮的全Flash网站。节奏过渡很快，把它介绍给大家最重要的原因是因为它有个技术含量非常高的音乐合成程序，使用Flash制作，你可利用它提供的一些音乐片段来DIY自己的音乐。



◎ **http://www.2advanced.com/perspectives/**

由2advanced工作室给Swift 3D做的一个演示性网站。2a是如何将3D与令人震撼的效果结合得如此完美极致，相信大家一定会从中得到一些启发，只要你多多练习，也一定能够做出类似的3D Flash!



Flash作品欣赏

1.景阳岗（http://www.kk007.com/flashmtv/4.htm）：著名闪客“拾荒”的又一部作品，多家Flash网站力推的杰作！作品采用旧瓶装新酒的手法，重新演绎了景阳岗打虎这一脍炙人口的故事，深刻揭露了现实中贪婪的人们为了金钱招摇撞骗的丑恶嘴脸，极具讽刺效果！故事情节设计新颖独到，动画效果和背景音乐也几近完美。绝对是精品中精品，强烈推荐！

2.古龙武侠——小李飞刀之烟鬼版（http://www.mypcera.com/flash/xiao/3/1.htm）：人物造型虽简单却惟妙惟肖，让人过目不忘；对白虽简练却妙趣横生，令人喷饭。画面与对白的配合恰到好处，夸张而冷面的幽默，透着一种大俗大雅的味道。作品中的情节跌宕起伏，极尽夸张之能事，而主角烟鬼的一系列语言行动更是够冷！够酷！够经典！

3.Nut Bolt&Sparky（http://flash.gogz.com/guowai/swf/144.swf）：保护环境、保护动物，才能让我们的生活环境更协调、更有生机。好的作品总是寓意深刻，作为1999年国际Flash大赛获奖作品，它为我们展现了一个美好的愿望。只有好好品位，才能把握它的深刻内涵。

4.WebTv and you（http://flash.gogz.com/guowai/swf/143.swf）：广告片，为我们讲述Web电视的使用和前景，简单却非常形象，很有感染力。该作品荣获1999年国际Flash大赛二等奖。

Scale比例这几项。红色的帧表示静止帧、绿色的帧表示动态帧，通过拖动关键帧可改变动态帧和静止帧的长短。与Flash不同的是，加入关键帧是自动的，只要对图像进行了动态修改，如放大、旋转等，软件就会自动加入关键帧。最主要的部分就是工作窗口，也是预览窗口，在视图窗口左上角可选择不同的观看角度，包括旋转、正面、背面、仰视图、俯视图、左视图和右视图等，可按照自己的需要选择单个视图，也可选择两个视图参照着看。最下方可对物体的位置、属性进行设置（如图11），从左到右依次有3个部



图11

分：左边的圆球用来调节物体旋转角度，按住鼠标左键拖动就可进行旋转，如果想要物体只在一个方向上旋转，那么选中一个物体，按住代表该方向的按钮之后，物体就只能在此方向旋转。而左下角的数字按钮可精确控制角度，右边的按钮则是将位置重置，如果没有选中任何物体，此时旋转小球就会改变视图的视角角度，这可帮助我们从多角度预览作品。中间的小球是对灯光的设置，具体使用方法与前者类似，右边的3个按钮分别代表：添加一个点光源、添加一个平行光源和删除一个光源，最右边的是物体材质编辑框和动作设置框。点击按钮，可对物体的材质、颜色和阴影等效果进行编辑，点击按钮，则可给物体赋予一些动态效果。

下面我们就做一个最简单的练习来熟悉一下Swift 3D。

第一步，利用图12所示的插入物体按钮组，随意选择一个3D物体，放置到不同位置来创建一个3D场景，通过旋转小球定位来达到满意的效果。创建一个如图12所示的场景，可让它显得更有穿透力和空间感，这个效果是通过摄像机视图

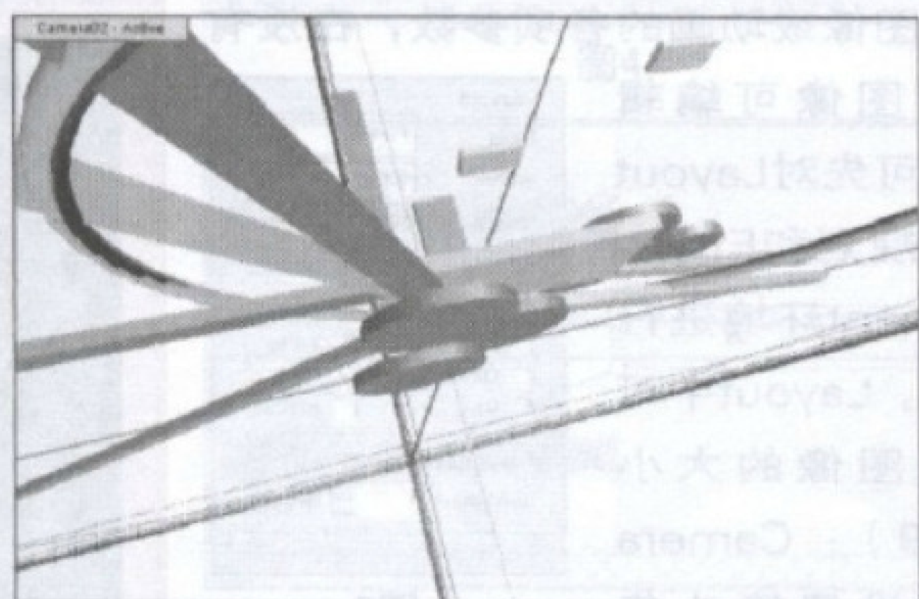


图12

显示的。实现方法是：点击图标创建一个摄像机，然后把视图改为摄像机的角度，不断调节摄像机的位置就可达到图中所示的效果。

第二步，给物体赋予材质，在材质选择面板中控制，如果没有你满意的也可自定义材质。选择主菜单中的“Stup→Materials”命令可弹出自定义窗口，在这里可自己定义需要的效果，然后选择物体，把该材质拖到物体上即可。

第三步，建立动画效果。点击Animate按钮，使它处于被按下状态，然后选择结束帧，点击第20帧，选择要赋予动态效果的物体，在动画选择面板中选择一个效果拖动到该物体上，点击播放按钮就可预览动画了。

第四步，经过仔细调整并达到满意效果之后，就可渲染输出了。Swift 3D为输出提供了很多选项，可分别进行填充输出和外轮廓线框输出等。具体的选项之间存在着效果好坏和生成文件大小的区别，大家在实际应用中酌情选择。渲染完毕后可看到整个动态效果，接着就可输出SWF文件以备在Flash中导入使用。

这里介绍的Swift 3D为2.0版本，最新的3.0版本加入了对贴图和图层的支持，功能变得更为强大，可以说3D是Flash发展的一个新方向，连大名鼎鼎的3DS max（猪飞不许改这个！人家就叫这名字，大小写也这样！）也出了专门制作3D效果Flash的软件，因此大家要在这方面多下功夫，不然可就跟不上潮流了哦！Swift 3D大家可去它的官方网站（http://www.swift3d.com/）上下载试用版，该网站本身也是个非常炫的Flash作品，别忘了多多观摩欣赏！如果经济条件允许推荐购买正版，这样就可以完全享受它们的强大功能了（可怜我也使用的是有诸多限制的试用版）。P

下期预告

对Flash在各个方面的独到功力我们已有所了解。那怎么把它们有机结合起来，做一个让世人艳羡的全Flash网站呢？下期我们就对这个问题进行一些学习和探讨，并作实战演练。与我们一起，就与精彩同行，我们下期见！



网罗天下

■北京 美伢

编者按： 有几期没见到“网罗天下”，很多人都来信问为什么这个栏目这么久还不出现啊？是不是不做了，我们真的很喜欢啊……可罗马不是一天建起来的，大海也不是一天能聚集起来的，网罗天下的内容也不是一天两天就能搜集全的。我想说的是，我希望大家在上网的同时多留心这样好玩、有趣、罕见、有意义、有噱头的小东西，并且推荐给我，也推荐给大家，这样我们才会有更多东西新鲜出炉哦。形式不光是Flash、Flash游戏、片头音乐、动画和过关录像，不要拘泥于形式，大胆想象，哪怕是一个网页、一个奇怪的软件，只要有鲜明的特色，我们这里通吃通吃，但也要注意版权问题哦，不要拿着放映的影片告诉我是你的新发现呦！投稿信箱依然是：Lily@popsoft.com.cn。

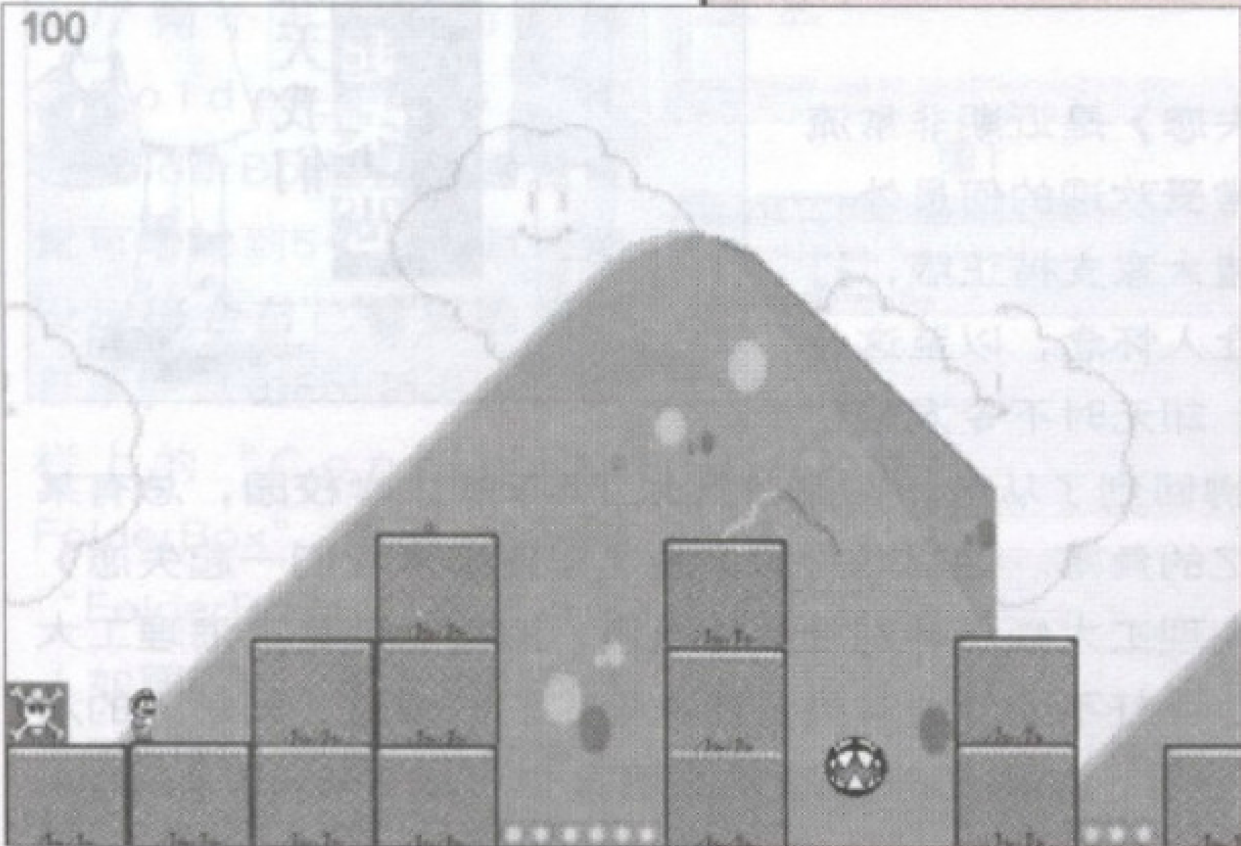


POLO车送亲人回家MTV

■形式： MTV　**■大小：** 24.6MB

■下载地址： http://download.online.sh.cn/redirect.php?soft_id=21403&down_url=/pub/joy/cartoon/polo030617.zip

刹那间，一种变异的、变态的、严重的、肆虐的病毒侵袭了全球，而中国大陆地区受到的影响最明显，大家都在为这小小的病毒奔忙，回想起最严重的四五六月，只感觉记忆深处只剩下白茫茫的一片。战争时期最可爱的人是解放全国的中国人民解放军，非典时期最可爱的人是救死扶伤的中国医务工作者，奋斗在最前线的他们几乎24小时穿着隔离服，守在SARS病人身边，我们不想说太多感谢，因为说的永远不如做的好。在北京有个叫“POLO北京车会”（www.polo-vw.net）的非官方组织，他们每人都有辆POLO爱车，平时经常聚在一起做些活动，野餐、聚会、野营……这次他们选择了用自己的爱车送战斗在SARS前线的医务工作者们回家。《一路同行》是这首MTV的主旋律，也是POLO北京车会2003年的会歌，由郭峰演唱，歌词寓意深长、旋律优美，再配上感人的画面，让每个看过的人都深深为之感动，是不可多得的情感MTV。



新超级玛莉

■形式： 免费小游戏

■大小： 1.38MB

■下载地址： http://202.106.185.223/littlegame_1024/smf_rev0204.zip

为了纪念FC诞生20周年，本期推荐也特意安排这样一个小游戏。这是一个国外《超级玛莉》的疯狂爱好者精心制作很久的小游戏，游戏关卡丰富，设计颇具新意，操作也很简单，Shift跳，Ctrl开枪，方向键控制。很多时候操作者不是被敌人打死，而是从跳台和悬崖上摔死，嘭……所以大家不要像玩《超级玛莉》一样，没事儿跳来跳去啊……



心肝别跑

■形式：Video

■大小：2.4MB

■下载地址：http://download.online.sh.cn/redirect.php?soft_id=21185&down_url=/pub/joy/xiao/leave030610.zip

你抽烟吗？那就看看吧，看看你的心肝肺脾肾长什么样子，看看有感情的肺是什么样子。

你不抽烟吗？那就看看如果抽了烟会怎样……

吸烟的危害人人都明白，尽管烟盒上还标着“吸烟有害健康”的字样，可抽烟的人并没有因此而少，所以因吸烟翘辫辫的人也没有减少。这种公众中传播速度*哈快、被全世界公认的“毒品”会让Video中那哥们的肺逃之夭夭，可见其危害。

*哈：网络语言，从Mop的大杂烩（哦……最近改叫Mop的大家庭、Mop旅社）流传出来，意思为：非常、很。



大学生自唱

■形式：MP3　■大小：3MB

■下载地址：http://download.online.sh.cn/redirect.php?soft_id=21402&down_url=/pub/joy/xiao/xinyuan030618.zip

电影《星语心愿》让无数人感动，其中那首主题歌也很悦耳，很多人都为之倾倒，并且翻唱之……但你是否听过改编版呢？在我下载这首歌并播放时，我很庆幸没有用音箱而是用耳机，但又很不幸的是耳机完美的声效让我产生了无数生理反应。生理反应表象：鸡皮疙瘩一茬接一茬，从胃里最深处的寒意席卷了全身，耳朵周围一圈的汗毛全部死亡，喉管里有点反刍的味道，脑子里有一根神经一跳一跳……我想如此能活血化瘀、舒肝理气、协调阴阳、舒精活络的歌曲，大家怎么能不听听呢？



康康模仿秀

■形式：Video

■大小：3MB

■下载地址：http://download.online.sh.cn/redirect.php?soft_id=20864&down_url=/pub/joy/xiao/kangkang030528.zip

台湾省有款综艺栏目叫做《Jacky Show!》，里面3个让人捧腹的主持人都是全才，能文能武、能歌能演、能唱能跳……其中的吴宗宪就不用再说，他的大名已经远扬。康康则在3人中属于丑星，但却十分有搞笑和模仿天赋，他在另一款综艺栏目表演中在短短5分钟内，把周杰伦的《爸，我回来了》用伍佰、陈升、陈炳辉、齐秦等人的演唱方式翻唱出来，让观看者笑到眼泪鼻涕一大把。演唱中把每位歌手的形象动作演绎到极点，时而坚强有力、时而婉转、时而爆唇、时而阴柔，时而妩媚……让人爆笑不止。

《毕业那天我们一起失恋》剧场版

■形式：Movie

■大小：86MB

■下载地址：http://download.online.sh.cn/redirect.php?soft_id=21398&down_url=/pub/joy/web/biye030618.zip



《毕业那天我们一起失恋》是近期非常流行的网络小说，作者是非常受欢迎的何员外，同名的书也已经出版，希望大家支持正版，打击盗版。大学时代是如此让人怀念，以至这分明是一篇充满幽默的作品，却无时不令人感到回忆的叵测与辛酸。你仿佛回到了从前，回到曾经呆了4年的大学校园，总有某些快乐的镜头洒在我们记忆的角落。这部短片仅仅是《毕业那天我们一起失恋》第一部分的第一幕，由上海理工大学江畔剧社倾情出演，演员也都是上海理工大学的大学生，他们的演技也许赶不上专业演员，但大学生们的感觉、同龄人的演绎都十分到位。非常值得一看，如果还有想看完的朋友也可以去www.google.com搜索相关词语。

插图 宋洋



应用心得

编者按：本期主推的文章是《“全副武装”资源管理器》，其实使用者对于Windows资源管理器的“不满”是由来以久的，功能实在太简单了。很多人（包括编辑部里某些小编）的解决办法是使用Total Commander之类的第三方软件，现在我们可以尝试一下新的解决方法，根据自己的使用需要选用各种“插件”，一定可以取得很好的效果。

本期还想推荐《多媒体演示好帮手》一文，e-Pointer这个小工具很不错，对学校的多媒体教学或商业活动中的演讲、展示等都能起到很好的作用。

“全副武装”资源管理器

■福建 陈旭波

Windows的每次升级都惹得众多玩家跟风下载，但每次到了新系统后，等待玩家们的“资源管理器”并未焕然一新，虽然稍加了几个功能但还是太简单了，难道微软没有意识到用户的强烈需求吗？非也！微软懂得“海纳百川，有容乃大”的道理，开放了资源管理器的一些接口，因此就出现了众多的第三方插件或工具，我们可借助它们的帮忙，解决资源管理器在使用中的主要不足之处。

一、FolderBox——插上多窗口的“翅膀”

资源管理器不具备多窗口管理功能，这也是它备受大家指责的一个主要原因，为了方便地复制或移动文件，很多人不得不借助Total Command等文件管理软件的帮忙，不过现在好了，利用FolderBox，资源管理器也能多开一扇窗，给你的日常文件管理带来了极大的方便。

安装FolderBox后，重新开启“我的电脑”或“资源管理器”，选择“查看”→“浏览栏”→“FolderBox”选项，此时你会发现“资源管理器”的下方出现了一个副窗口（如图1），你可在其中对文件进行操作，通过鼠标拖放在主副窗口间进行复制、移动等操作。

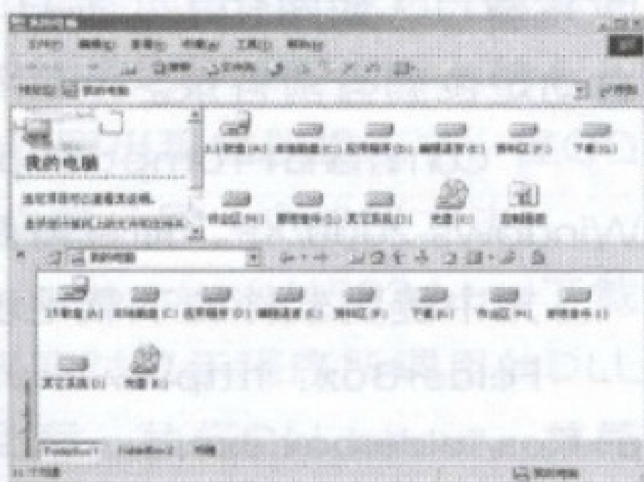


图1

软件默认情况下只提供了两个页面窗口，即“FolderBox1”和“FolderBox2”，通过设置可增加到5个，而且还能设定符合自己需要的初始目录。点击FolderBox工具栏上的“Configure FolderBox”按钮，切换到“FolderBoxes”选项页面（如图2）。假设我们要让“FolderBox 3”页面窗口显示出来，需要的设定有：在“Properties for FolderBox”下拉列表中选择“FolderBox 3”、勾选“Enabled（Display this FolderBox）”选项、定义好“Initial Directory”（初始目录）。

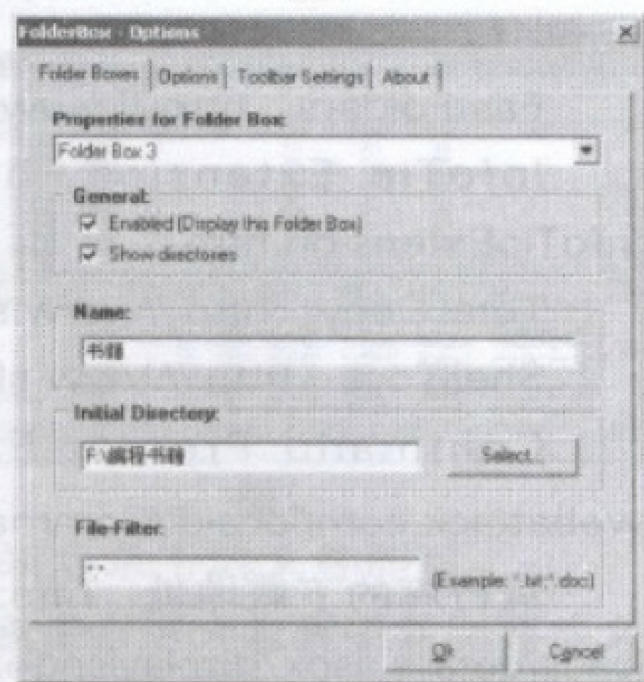


图2

二、FileBox eXtender——常用文件夹列表

用过Total Command的朋友，一定记得它的常用文件夹列表吧？这个列表大大方便了常用文件夹的访问。

在资源管理器中，借助FileBox eXtender也能实现类似的功能。

FileBox执行后会进驻系统托盘处，在“资源管理器”窗口的标题栏上，你会发现多了3个图标按钮（如图3），当你访问某一文件夹时，想将它收藏起来，可点击文件夹图标按钮，执行“增加……”命令。以后要访问收藏的文件夹时，有两种方法，一是在“资源管理器”窗口的标题栏上，点击文件夹图标按钮，然后选择对应的文件夹；二是用鼠标左键点击FileBox在托盘处的图标，从弹出菜单中进行选择。

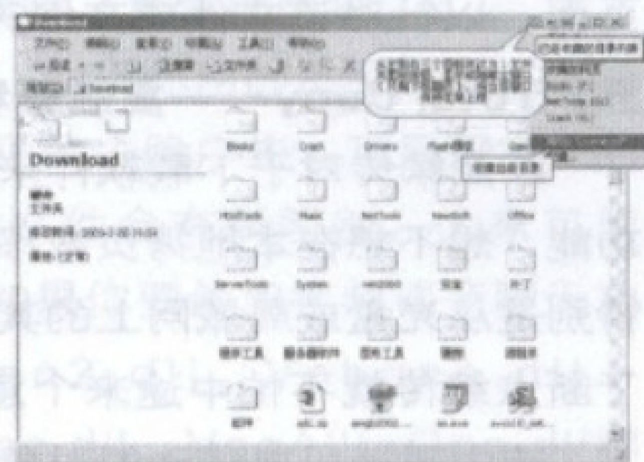


图3

FileBox还有一个非常方便的功能，你可在打开、保存文件的对话框中快速切换到需要的文件夹（如图4），免去了一层层进入的劳累。



图4

三、FastFolder——快速访问任何目录

有没有想过，在任何位置，你只需要右击一个文件或目录，就能快速访问其它文件夹或文件内容？FastFolder可帮你实现这个愿望。

FastFolder安装后，你会在我的电脑、驱动器、文件夹、文件等地方发现

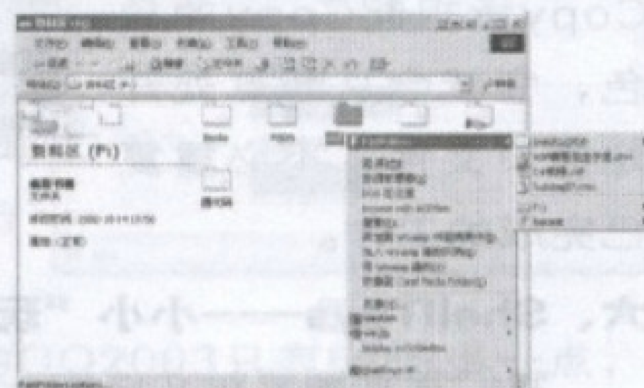
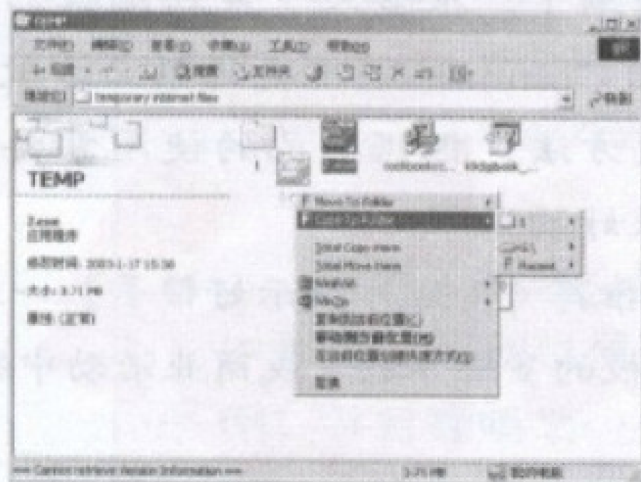


图5

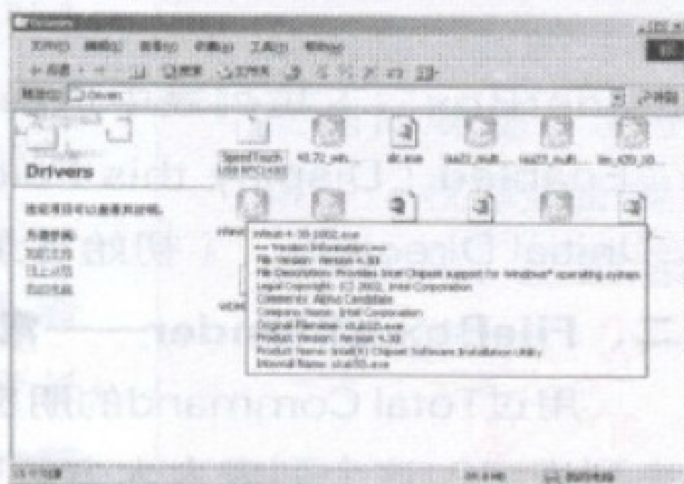
它的“身影”，从这些项目的右键菜单中发现一个名为“FastFolders”的菜单项（如图5），从其子菜单你可快速访问任何文件夹或文件。

利用FastFolers，你甚至可在单窗口中实现文件的复制、移动等操作。在“资源管理器”窗口中选好文件，然后用鼠标右键将它们拖到同一窗口区域中的空白处，放开鼠标后，看到“Move to Folder”和“Copy to Folder”了吧（如图6）？选择好目标文件夹吧！


图6

四、InfoTip Extension——文件信息即指即译

想快速地知道某一文件的有关信息？当你装上InfoTip Extension后，只要将鼠标在某一文件上停留一会儿，它就会显示此文件的有关信息（如图7），有如金山词霸的“即指即译”。值得一提的是，对于文本文件，它还能预览其中的部分内容。


图7

如果你想进一步控制“即指即译”的内容，可在桌面上单击鼠标右键，选择“属性”，切换到“设置”页面后，再点击“高级”按钮，选择“InfoTip Extension”页面，此时你可选择某一类型文件进行详细设置。除此之外，任一文件夹或文件的属性对话框也可找到类似的选项页面，以针对该文件或文件夹进行设置。

五、Total Copy——复制移动也玩断点续传

断点续传对于下载软件来说可是一项不可或缺的重要功能，想不想在本地拷贝或移动文件时也来个断点续传？特别是从光盘或局域网上的其它主机拷贝大量文件时，有了断点续传就不怕中途来个意外了。

选中要拷贝或移动的对象，然后用鼠标右键拖往目标区域，松开鼠标后，你会发现弹出菜单中多了两个命令：Total Copy Here和Total Move Here，分别对应拷贝和移动功能。拷贝或移动过程中你可点击“Pause”暂停，然后再按“Resume”继续（如图8），同时通过Speedlimit滑杆还可调节拷贝速度，以便把系统资源让位给其它任务。如果拷贝过程中出现意外中止的话，Total Copy会将拷贝点自动记住，下次只要再让Total Copy承担起Copy的角色，它就会从断点处开始拷贝文件，不必重复已完成的工作。

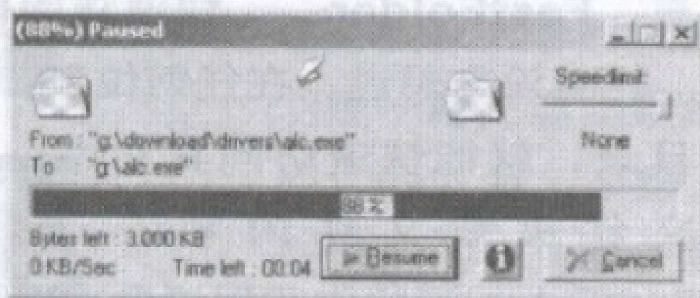


图8

六、ShellToys——小小“玩具”帮大忙

我们常常需要对文件作一些操作，比如时间修改、批量改名、加解密、合并分割、永久删除等，ShellToys提供了近30种功能各异的Windows扩展工具合集，是你不可错过的“小玩具”。

当你用鼠标右键点击一个或多个选中的文件、文件夹时，ShellToys的功能就会罗列在“ShellToys XP”的子菜单中供你选用（如图9）。下面列举几个特色功能：

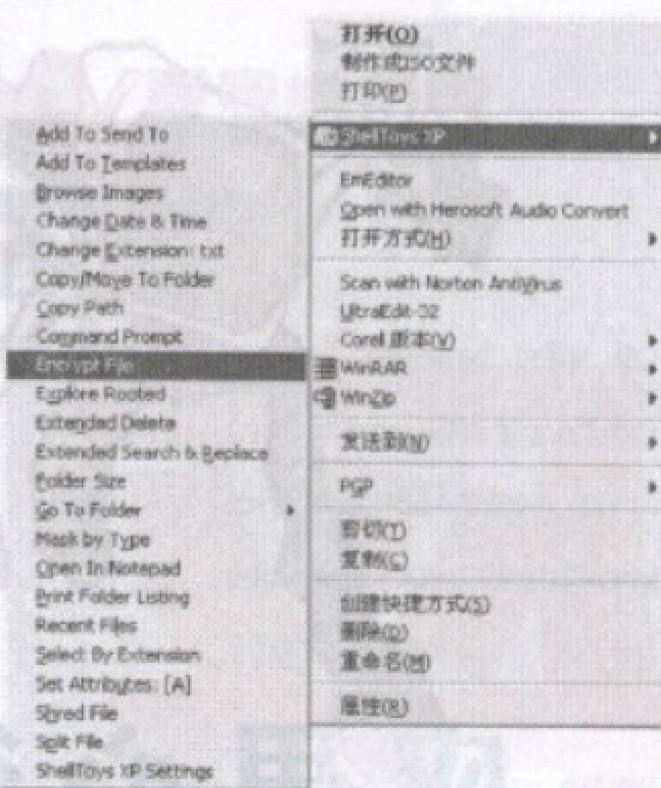


图9

Browse Image：选中某一文件夹，执行该命令能快速浏览此文件夹中图片的缩略图。

Command Prompt：选中某一文件夹，执行该命令可开启DOS窗口，并自动进入到选中的目录，当你需要在DOS窗口中访问深层次目录时，它能给你带来极大的方便。

Encrypt File（s）：加密选中的文件，以后双击该加密文件时，只有输入正确的密码才能访问。

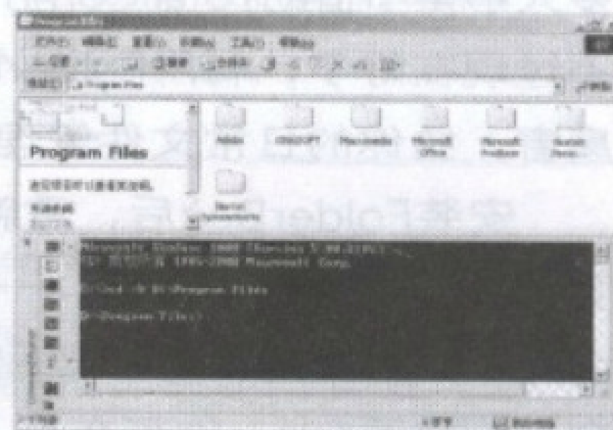
Go to Folder：可收藏常用的文件夹，以后要访问时，直接点击该菜单中的子菜单即可。

Mask by Type：选中某一文件时，执行它即可快速过滤出同一类型的文件。

七、Command Prompt Explorer Bar——直接住进DOS窗口

经常要与DOS打交道的朋友，“Command Prompt Explorer Bar”无疑是最方便的，它能将DOS窗口直接集成在资源管理器中。

安装完成后，在“资源管理器”窗口中选择主菜单“查看”→“浏览栏”→“Command Prompt”，然后你会发现下方住进了一个DOS窗口（如图10），而且自动定位到当前目录。


图10

“Command Prompt Explorer Bar”目前只能运行于Windows 2000/XP，而且需要.net运行库的支持。

文中提到软件的下载地址：

FolderBox：http://www.baxbex.com/cgi-bin/dl.cgi?p=files/folderbox.exe

FileBox eXtender：http://www.skycn.com/soft/11774.html

FastFolders：http://www.skycn.com/soft/2744.html

InfoTip Extension：http://www.newhua.com/InfoTipExtension.htm

Total Copy：http://www.skycn.com/soft/10887.html

ShellToys：http://www.skycn.com/soft/9487.html

Command Prompt Explorer Bar：http://files.webattack.com/localdl/CommandBarSetup.zip

运行库的下载地址：http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?displaylang=zh-cn&FamilyID=262D25E3-F589-4842-8157-034D1E7CF3A3

QQ标题栏也疯狂

■福建 兵蜂

用相关的软件个性IE、OE的标题栏已不再是什么新鲜事了，但笔者告诉你，QQ的标题栏也可更改，你信吗？不信！那么请向下看吧。

用惯了QQ的朋友都知道，QQ默认的标题栏显示的是用户的QQ号码，修改标题栏要用"QQ注册向导"窗口。

1.在记事本中复制要在标题栏中添加的字符；

2.打开QQ，激活"QQ注册向导"窗口，在"我的号码"文本框中输入自己的号码后按"Ctrl+V"粘贴刚刚复制的内容（如图1），点击"下一步"登录QQ，你会发现QQ能正常登录。



图1

提示：要注意这个技巧并不适用于最新的QQ2003版本，因为在QQ2003中，粘贴点击"下一步"按钮后，弹出"无效的QQ号码格式！请检查"的提示对话框（如图2）

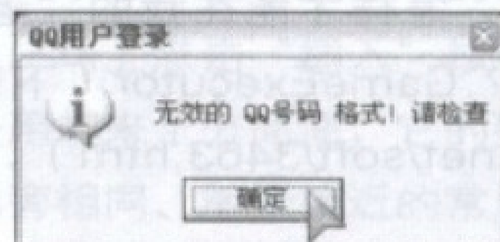


图2

3.用QQ2000版本登录的最终效果如图3所示。

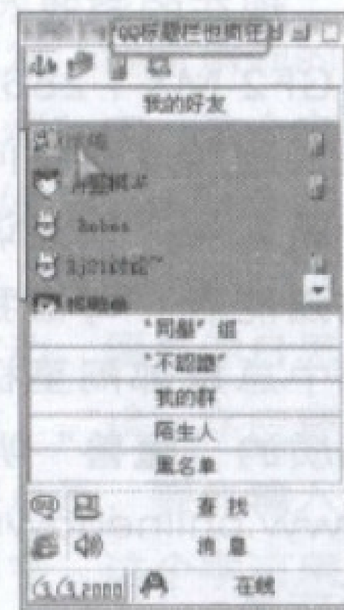


图3

在16MB闪存上玩QQ2003

■山东 李美叶

QQ2003想必已在很多朋友的硬盘上安家落户了，那么我们的"随身Q"是不是也该升升级了呢？笔者有块16MB的老优盘，以前装QQ2000还能对付得了，可是想装QQ2003空间就有点吃紧了。不过经过我的一番努力后，我的16MB优盘也能玩QQ2003了。

笔者用的是QQ2003 Preview4版，安装后要占用14MB空间，几乎一下就吃光了整块优盘，所以用直接把QQ2003安装到闪存上的方法是不行的，看来非另辟蹊径不可。

笔者的打算是只提取执行QQ时所必须的文件。一开始笔者用的"尝试法"，即先在磁盘的任意位置新建文件夹，然后把QQ2003的主程序QQ.exe复制到该文件夹中，试执行，根据出现的缺少文件的错误提示再去选择复制相应文件（笔者的QQ2000就是这样放到闪存上的），但在复制了3个文件之后，就不再出现错误提示了，但QQ还是不能正常使用。于是笔者想了另一个终极方法。

首先去http://www.skycn.com/soft/4593.html下载DLL show这个小工具，它可实时显示程序所调用的DLL文件。打开并正常登录QQ之后，执行DLL show，其界面如图1，上半部分显示的是系统中所有正在执行的程序，找到并单击其中的"QQ.exe"，下半部分区域就会显示出它所调用的全部文件，大部分文件都位于Windows系统目录中，这些不用管它，我们只复制位于QQ2003安装目录下的文件即可。

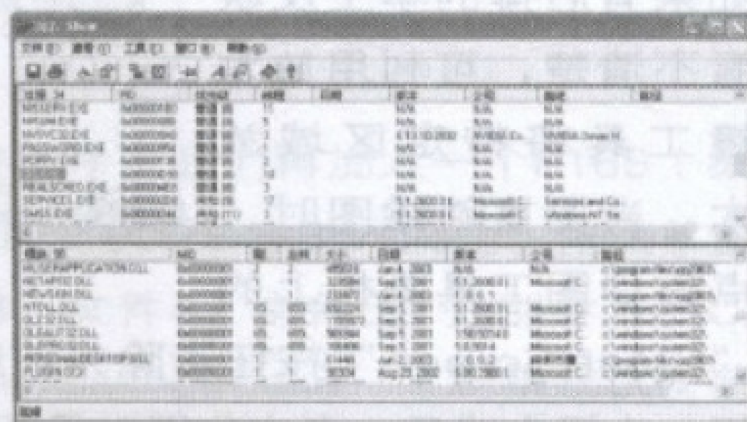


图1

为了方便，笔者干脆就直接告诉大家需要复制哪些文件好了。一定要看清楚：QQ.exe、Riched32.dll、QQUdpGetFileLib.dll、QQAvatar.dll、PersonalDesktop.dll、QQZip.dll、BQQApplication.dll、QQMainFrame.dll、QQBUserApplication.dll、QQHelperInDll.dll、QQMail.dll、NewSkin.dll、QQAllInOne.dll、QQPlugin.dll、CQQApplication.dll、QQBaseClassInDll.dll、Riched20.dll、MUserApplication.dll、QQRes.dll、Mfc42.dll，共20个文件。另外还需要复制Newface和Bface两个文件夹，这时再双击QQ.exe试试，哈哈，登录框出现了。

这里笔者需要声明一点，如果你用的是经过第三方修改的QQ2003，例如网上常见的去除广告、可显好友IP的QQ版本，那么需要复制的文件会有所差别，大家可用DLL show自行提取。另外如果你要使用视频语音聊天功能，那么还需增加VCodec2.dll、Vphone.dll、VideoDevice.dll、VCodec.dll、VqqAllInOne.dll和Vqqset.dll等6个文件。

现在这个精简后的QQ2003体积约10MB，不过要放到我的16MB闪存上还是嫌大，没关系，再用UPX shell压缩一下。这个东东也许有些朋友不太熟悉，它是一个可执行文件压缩器，可把EXE、DLL等格式的文件再压缩60%～70%，同时完全不影响程序的执行，神奇吧！它的下载地址是http://www.hanzify.org/detail.asp?SOFT_ID=6706。UPX shell的使用很简单，只要在要压缩的文件上单击右键，选择"使用UPX压缩程序"，然后就会出现如图2所示的对话框，单击"执行"即可开始压缩。

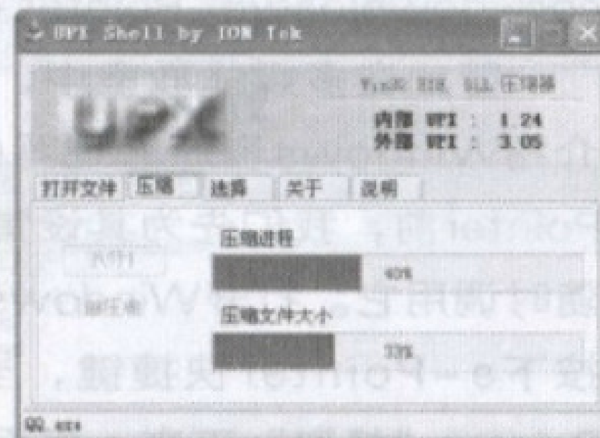


图2

经过以上步骤后，我的QQ2003只有5MB多一点，16M闪存上放了它还可再放别的内容。

GameExecutor——让游戏运行更流畅

■山东 李美叶

现在的游戏对机器性能的要求越来越高，笔者用PⅢ+GF2 MX+256MB内存的硬件配置，跑软件还马马乎乎，跑游戏时就问题多多，特别是笔者很喜欢的《魔兽争霸Ⅲ》，只能调低游戏的画质、分辨率等参数，这才勉强能玩。每当我看到别人玩"魔兽"时的精美画面，心中总是郁闷至极。怎样才能在我的"老机"上享受高品质的"魔兽"呢？GameExecutor（下载地址为http://www.onlinedown.net/soft/3463.htm），它让我做到了这一点。

一、GameExecutor的工作原理

GameExecutor既不是个超频工具，也不能优化系统，那么它是怎样让我流畅地玩"魔兽"的呢？大家知道，Windows那越来越美丽的外壳占用了大量的系统资源，如果能把这部分资源转让给"魔兽"，一定能让它跑得更快。GameExecutor就是这样做的，它可让你在不载入Windows外壳的状态下玩游戏。也许你会觉得这有点匪夷所思吧，没关系，跟着我，一步一步地做就行了。

二、GameExecutor的使用方法

1.添加新游戏

打开GameExecutor，执行"File"→"New Game"，打开"Add Game"对话框（如图1），输入游戏的名称后，单击"OK"，这时会弹出"Game Path/Filename"对话框（如图2），单击"Browse"选择"魔兽"的主程序，再按"OK"又会出现"Game Added"对话框，单击"OK"游戏即添加完成，这时GameExecutor窗口中会出现"魔兽"按钮，如果你不喜欢这个白底黑字的按钮图标，可执行"Option"→"Load Picture"载入一个好看一些的图标（支持ICO或BMP图形）。

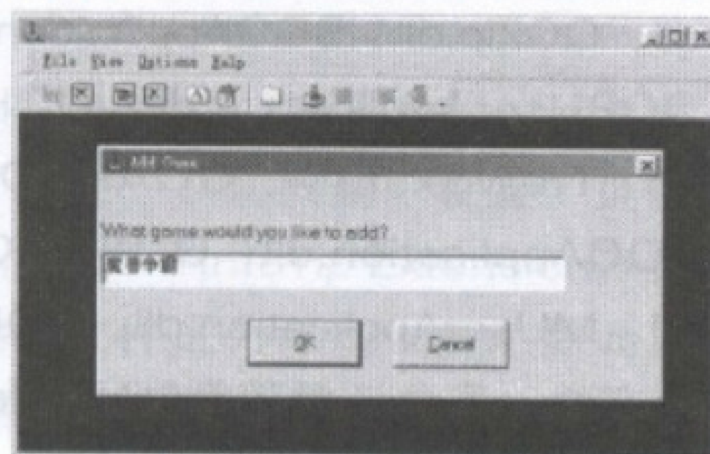


图1

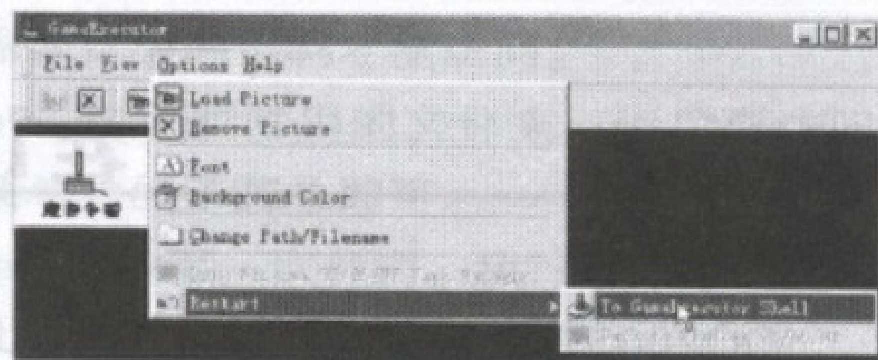


图2

2.启动游戏

这时候，单击"魔兽"按钮就可直接运行游戏，不过这好像有违本文的初衷了。好了，执行"Option"→"Restart"→"To GameExecutor Shell"（如图3）。特别提示：在执行该命令之前，如果你还在同时做其它工作，请务必保存一下，因为该命令的意思是重新启动计算机到GameExecutor外壳。

图3

重启之后，你会看到一个被剥去"外壳"的Windows——空空的桌面，上面一无所有，当然除了GameExecutor之外，现在点击"魔兽"按钮执行游戏，果然流畅了很多吧？

当你结束游戏想开始工作时，可执行"Option"→"Restart"→"Back to Windows 95/98/Me"，机器又会重启，并正常进入Windows。用XP的用户心里也许会打鼓，怎么没有XP呢，没关系，经过笔者试验，GameExecutor也可在XP下正常工作。

多媒体演示好帮手

■四川 程亮

现在不少学校都有多媒体教室。e-Pointer是款让我们在桌面或某个应用程序界面上随意勾画重点，用文字来添加注释的教学工具。它是绿色软件，不需要安装即可运行，体积仅有19kB（下载地址为http://www.foredu.com/download/e-Pointer.exe）。

譬如在多媒体教室中，在e-Pointer的帮助下向学生介绍Windows资源管理器的界面。在使用e-Pointer前，我们先为其设置快捷键，这样才能随时调用它。打开Windows资源管理器，接着按下e-Pointer快捷键，当前整个桌面被e-Pointer"抓取"下来，桌面左边会出现作图工具面板（如图1），工具有橡皮擦、喷笔、铅笔、文字、椭圆、吸管、放大镜等。我们选择铅笔工具来勾画某些部分，利用文字工具来进行解释说明（如图2）。如果有后排的学生反映看不清楚，可利用放大镜工具将特定区域放大。当要重新绘图时，点击作图工具画板上的"Clear Screen"按钮清除先前所绘的图，便可继续绘图。介绍完成后，点击作图工具面板标题栏上的关闭按钮退出程序。



图1

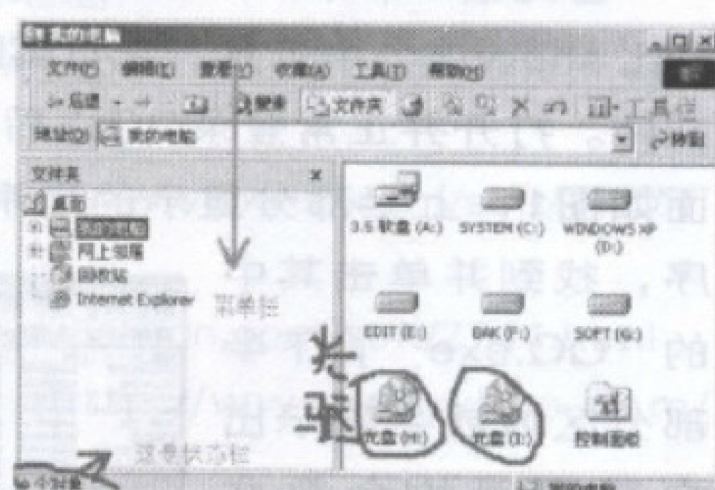
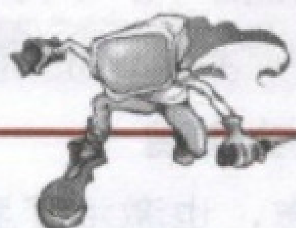


图2

小提示：点击鼠标右键，可隐藏作图工具面板。



快速寻找生僻汉字

■四川 黄乙

日常工作中，在用电脑录入文字时，常会遇到一些比较罕见的生僻字，特别是在人名和地名中常常出现，如“镕”、“翀”、“玥”、“焗”字。这些字用常用的输入法无法输入，这时，大家立即会想到用Windows自带的造字程序造一个字。造字的麻烦程度倒也不必说了，可是造出来的字难免比例失调。最让人头痛的是，因为办公室的电脑多半是几人共享，因而常常会发生系统重装的事，一旦系统重装，辛辛苦苦造的字便化为乌有了。于是，有时造字嫌麻烦，就干脆让生僻字空着或用一个类似的字替代，或缩小字宽用两个字拼凑起来，甚至待打印出来后用手直接写上去，这样做既影响了美观又很不规范。

现在有一个比较简单的办法——用Word插入符号的功能就能轻松搞定生僻汉字的输入问题。在用Word的“插入”→“符号”功能时，在弹出的对话框里，可进入“CJK统一汉字”的子集选项中，发现里面有很多繁体字，还有许多一般人不认识或见也没有见过的稀奇古怪的字。而且，其排列方式就是我们平时查字典时常用的部首检字法，检索非常方便。

即便如此，要在那密密麻麻的字表里找所要的字还是比较麻烦的事。这里告诉大家一个简单的寻找方法——利用已输入的汉字快速定位！以一个理发店经常用到的生僻字的“焗”为例，我们输入了一个“焖”字，这个字不但有“火”字旁，而且它的笔画数刚好与“焗”字相同。选中“焖”字，然后单击“插入”→“符号”，一下子就定位到“焖”字上，在“焖”字的右边，便是你日思夜想的“焗”字，马上点击“插入”按钮，“焗”字应声入文！这个方法用起来十分简便，它的要点是，要先输入一个和生僻字偏旁相同、笔画接近的常用字，这个字可用偏旁部首检字法，从我们经常使用的《新华字典》中获得。然后选定这个汉字，单击Word上的“插入”→“符号”，问题便迎刃而解。

朋友们也许会问，在Word文字处理系统中可这样轻松做到，但在另外的一些应用软件里，并没有“插入”→“符号”这些功能（如Excel、WPS2000等），那该怎么办呢？办法只有一个，先在Word中输入，然后复制过去。当然，如果你想一劳永逸，也可将这些生僻字集中输入在一个名为“生僻字”的文档中保存起来，以备日后随时调用，何乐而不为呢！

试办公备

让你轻松执行多程序

■福建 俞木发

你在上网时有一边用IE浏览网页，一边用Winamp听在线歌曲，另外还用FlashGet下载文件同时用OE收信的习惯吗？在以前我们要分别执行这4个程序很麻烦，现在用Exe Bundle（下载地址为 http://www.hanzify.org/download.asp?SOFT_ID=6735&SITE=3，软件大小：397kB）就可将这4个文件捆绑成一个可执行文件，这样只要执行一个文件即可。它的原理类似一个批处理程序，其设置也相当方便，而且文件类型不限。你也可设置捆绑程序文件的属性以及指定任意的图标。捆绑程序比原始文件增加不大。下面就和我一起来“制造”这样一个Four in One的程序吧。

一、导入文件

为了更好地演示该程序，我们再加入一个8169（桌面的快捷方式）拨号程序，执行Exe Bundle后，依次单击文件1、文件2、文件3、文件4，文件5，分别导入“C:\Program Files\FlashGet\flashget.exe”（均指默认安装路径，下同）、“C:\Program Files\Winamp\winamp.exe”、“C:\Program Files\Outlook Express\msimn.exe”、“C:\Program Files\InternetExplorer\Iexplore.exe”、“C:\Windows\desktop\8169.lnk”，同时勾选旁边的“执行”（如果不想同时执行某个程序则不选），虽然Exe Bundle上只有6个文件按钮，但可对捆绑程序进行再捆绑，所以理论上可捆绑无穷多个文件（如图1）。

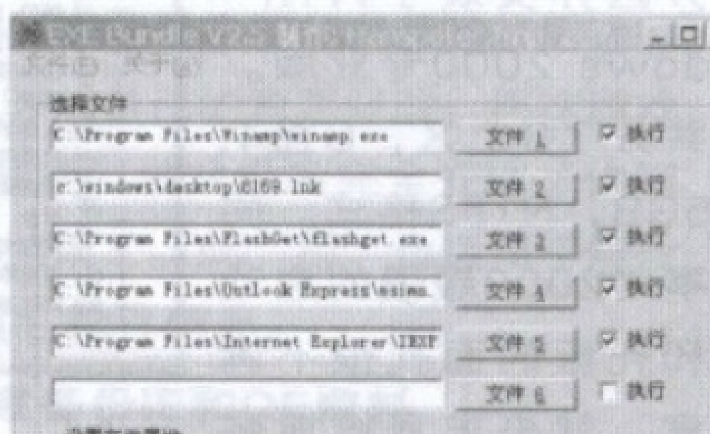


图1

二、设置程序、生成捆绑程序

紧接着是对程序的设置，这个过程比较简单（如图2），不再多说。然后单击“文件”→“方案保存”，系统会生成一个名为Project.ini的配置文件，如果以后需要生成类似捆绑程序，我们只要修改Project.ini并加载到Exe Bundle即可。单击“另存为”把捆绑程序以“上网通”为名保存（如图3）。

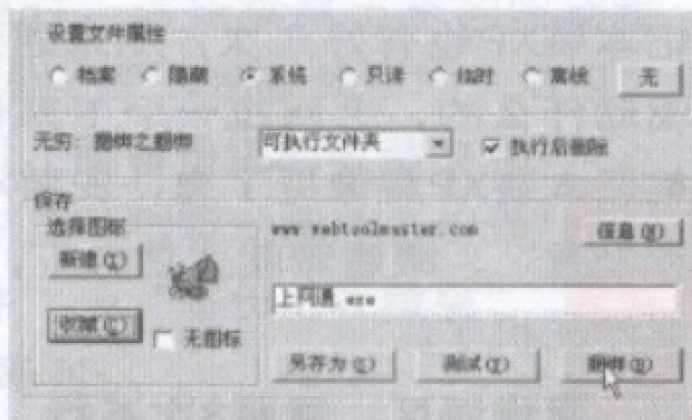


图2

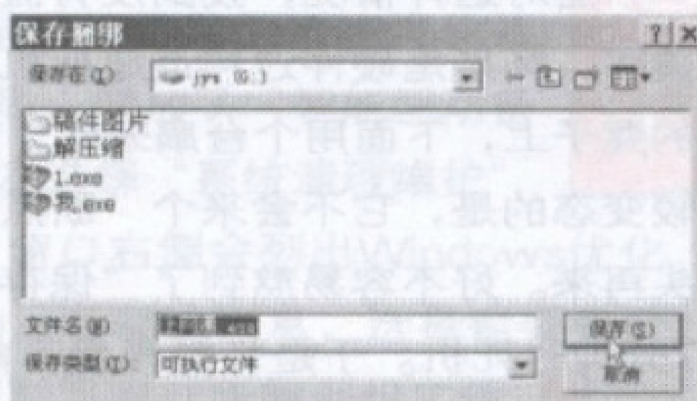


图3

不过，要提醒大家的是：很多程序并非捆绑一个Exe文件就可执行，一些程序（特别是大型程序如VB、Photoshop等）在执行时还要加载许多进程，而捆绑程序一般是执行在一个新的路径下，这样会导致捆绑程序中有的程序不能加载所需的进程而导致无法正常执行，所以一般将一些绿色程序捆绑在一起比较好。如在上例中再捆绑QQ，执行捆绑程序时QQ会提示“头像库索引已经破坏，请重新安装”。解决方法如下：1.将提示不能加载的文件一起捆绑进去。2.如果这样还不能执行，可借助Windows优化大师进程管理，先正常执行在捆绑程序中有故障的程序，启动进程管理后单击选中程序，把下面要加载进程的文件一起打包到捆绑程序中即可。

分区不当也惹祸

■安徽 居志成

同事新买了一台笔记本，清华同方超锐V4200C：P4 1.8G笔记本专用CPU、128MB DDR内存、20GB东芝硬盘（如图1）。可能是出于成本的考虑，厂家没有预装操作系统，购买时由销售商免费分区并安装了Windows 2000专业版。共分了3个区，C盘4.5GB，NTFS格式。同事对2000缓慢的启动和死板的面孔很不满意，就央求我给重装Windows XP。

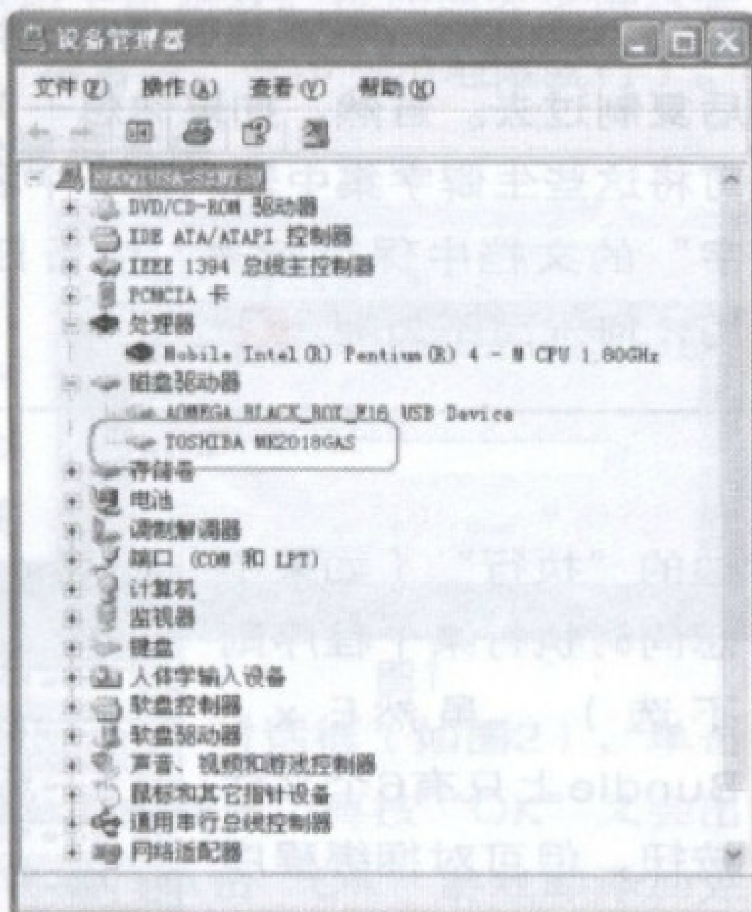


图1

一、轻车熟路，最后7分钟死机

给各种品牌、档次的机器装XP已有好几十次，给笔记本装XP也有好几次，从未遇到过问题，大不了缺少个驱动什么的，上网拉一个下来也就完事了。谁知给这台笔记本装XP竟像见了鬼，安装XP家庭版已到了“正在保存设置”，眼看着就大功告成，剩余时间只有7分钟时，突然死机了。

二、思维误区，重装3次不行

面对这种情况，我倒没有慌张，一摸机器，底板有些烫手，怀疑是硬件过热造成死机。于是把机子放到带网眼的凳子上，下面用个台扇来吹，重装执行安装程序。XP比较变态的是，它不会来个“断点续装”，只要重装就得从头再来。好不容易熬到了“保存设置”，谁知道又在最后7分钟时死机。于是怀疑光盘可能有问题，另换了一张XP专业版，还是在这个节骨眼上死机。抱着侥幸念头，又一次重装，还是逃不出“7分钟陷阱”。不得已只好重新安装Windows 2000，竟然特顺利。你说奇怪不奇怪？

三、揭开谜底，重新分区成功安装

这个怪病激发了我的斗志，也激活了我的思维：机器装XP不行，装2000却可以，看来硬件没有问题。装XP时换盘（包括从家庭版换成专业版）也不行，说明问题也不在安装光盘上。清华同方超锐V系列的笔记本中就有安装XP OEM版的，更可作为XP与这种笔记本不存在兼容性问题的旁证。那么问题到底出在哪儿呢？

思来想去，值得怀疑的只有分区了，有可能是销售公司所作的分区存在问题。试试吧，再次运行XP安装程序，在出现安装系统的提示时选择删除所有分区，然后重建了3个分区，C盘使用FAT32格式，7GB，D盘、E盘暂时不格式化（调整容量和更换格式主要是为了和前面的分区情况形成很大的反差，这样有利于问题的解决。就算不能成功，最起码也积累了失败的教训，至少可知道这条路能不能走得通）。又到了让人揪心的最后7分钟，仿佛时间都慢了下来，进度条缓缓移动，指示器也一直没停。终于保存设置完成，机器自动重启，XP安装成功！

后来经过打听才知道，销售商给人装机时，为了方便，喜欢使用DM万用版或PQ DOS版给新硬盘分区，这台机子也不例外，问题就出在这上面。看来装机时，如何分区也有所讲究，装MS（微软）的操作系统，还是用它自带的分区工具为好，因为这样分区兼容性和稳定性都很好。

一句话技巧

在Win98中，利用“系统配置实用程序”锁“光驱”。在“开始”→“运行”中执行“msconfig”，在“高级”选项里里，选中“强制兼容方式磁盘访问”。这样重启后你就再看不到你的光驱图标了。即使在地址栏里输入光驱的盘符也打不开光驱。这方法可以用于保护自己的光驱不被别人使用，使用很方便，不用改注册表。自己想用的时候，再改回来就行了。

（辽宁 侯思睿）

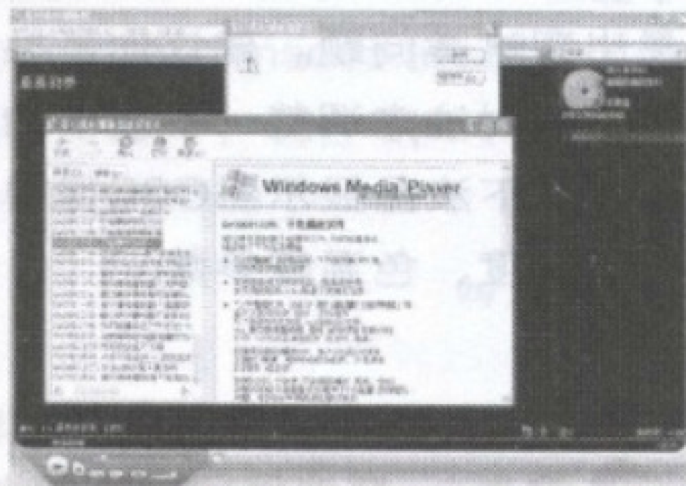
USB硬盘在使用过程中出现电脑不认盘、指示灯频繁闪烁但硬盘无法正常工作等问题，并不一定是硬件损坏或驱动程序出现问题，很可能是USB硬盘供电不足所致，一般的USB硬盘盒会提供一根从计算机PS/2口取电的电源线，可解决这个问题，但会影响USB设备的热插拔。有些USB硬盘还提供了双头的USB连接线，同时插在两个USB口上，也可以解决这类问题。

（北京 KingMo）

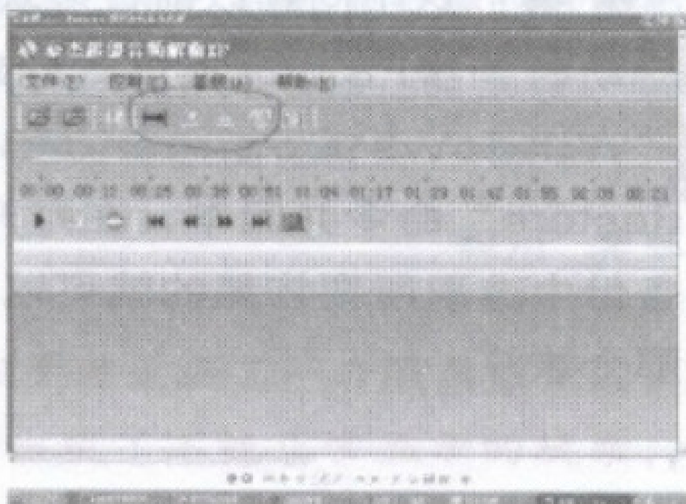
修复下载损坏的音频文件

■北京 寇星灿

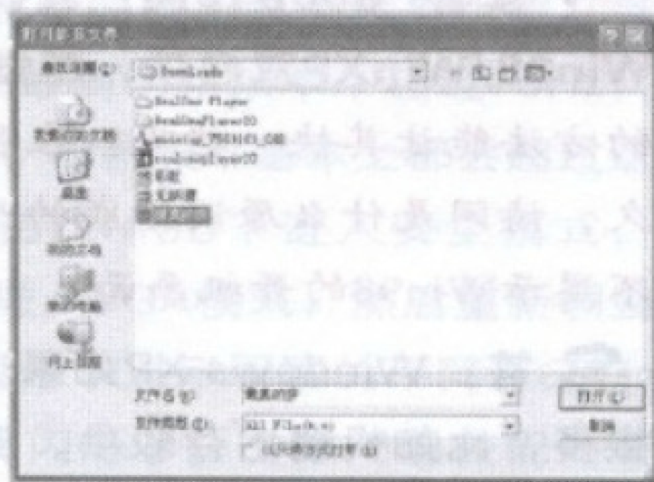
近日下载歌曲用Windows Media Player播放，可是却提示如下（如图1），这就奇怪了，前几天在同一网址下载的其它歌曲就可以播放，怎么这次就不行了呢？后来试着用《超级解霸》的“音频解霸”就可播放出来，这可真是邪门了。虽然说最终可播放出来，可是想想用Windows Media Player无法播放，总觉得心里怪怪的，难道还要我重新下载吗？不行，我得试一试看有没有办法解决。


图1

首先打开“超级音频解霸”出现如下程序界面（如图2，注意标记处），其次选择所需要转换为MP3的音乐文件，注意只能点击打开一个文件，选出一个文件，如图3。


图2

下面是关键步骤，点击工具栏中的，使之变为双向箭头，并用选择开始点然后拖动到末端用选择结束点。此时，点击录制按钮，在弹出对话框中选择保存路径，并填入文件名，然后确定即出现如下的处理对话框（如图4）。


图3

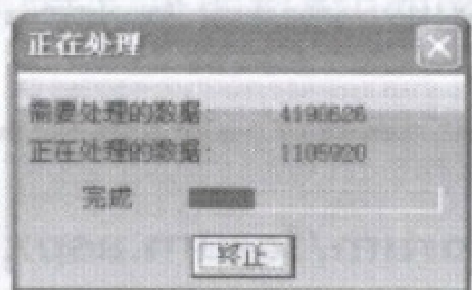
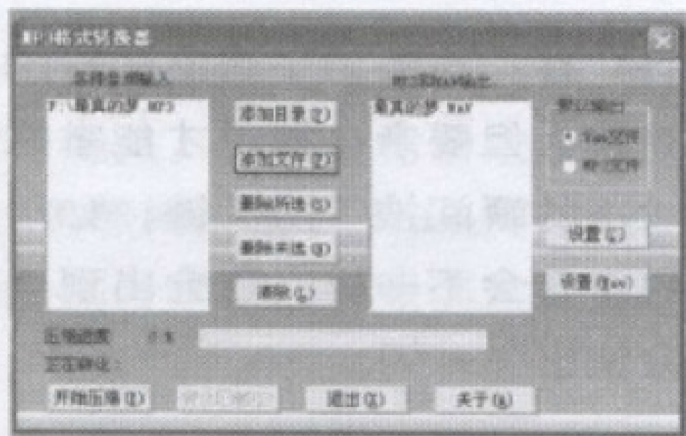


图4

处理完毕后这时还是不能播放，再从“程序”→“超级解霸”→“实用工具集”→“音频工具”→“MP3格式转换器”，打开MP3格式转换器后进行设置（如图5），然后点击开始压缩，然后用Windows Media Player听听效果？从听觉上要比MP3来得圆润一些，没有MP3所特有的那种干瘪感觉，怎么样，你还不试一试？


图5

编者注：网上下载的歌曲文件，不能播放的原因很多，本文只是提供一种解决方式供大家尝试。

软件的另类妙用

■天津 耿志家

软件，一般都侧重于某个方面的应用。可笔者在应用一些软件时发现，它们除了像Readme文件中自述的功能外，还有其它一些功能，有趣的是有些功能可能连发明者都没有想到，只要善于挖掘，一定能发现很多很有趣的功能。

一、用ShortKeys玩游戏时做“手脚”

大家对Word中“自动更正”功能一定非常熟悉，它给应用者提供了极大的便利。但遗憾的是它只能在Word中应用。不久前从http://tj-http.skycn.net:8080/down/shkey.exe链接下载来一个名叫ShortKeys的字处理小软件，它同Word的“自动更正”功能相似，好就好在它在任何环境中皆可用。ShortKeys设计的初衷是为加快文字输入速度的，如果你事先定义好的话，用键盘上的一个字符，就可代替一串字符、一句话或一篇文章。笔者突发奇想，在玩格斗游戏时，先将ShortKeys读入内存，再用键盘上的一个字符代替一连串的字符输入，一来出手快捷，二来不会出错，几下便将“对手”击败。此“招”在玩即时战略游戏输入密码时同样适用。

二、用注册表修改游戏进度

注册表编辑器是用来修改系统内部设置的工具，但将其用来修改其它软件会收到意想不到的效果（修改游戏一般用专用工具）。如修改《真·侍魂》游戏，从地址HKEY-LOCAL-MACHINE\OFT-WARE\GameBank\Samurai2下找到Save-Data项，对其进行编辑修改，其中0015地址上的值表示已击败的对手数，后边的字节表示对手的名字。这时按自己的意愿修改，再次游戏时，选择Load Data进入游戏，游戏进度完全变成了你刚才用注册表编辑器改过的结果了。此“招”也适用于修改在注册表中存放数据的其它软件信息。

三、用驱动程序备份专家备份IE和OE资料

驱动程序备份专家（WinDrvExpert）是快速检测计算机中的所有硬件设备，提取并备份硬件设备驱动程序的工具。特别是当计算机用户需要重新安装或升级自己的Windows操作系统时，这些提取出来的驱动程序，将派上用场。就是这样一个备份驱动程序的常用工具，在升级到v1.9版本后，能备份IE的收藏夹和OE的有关资料。操作时只要执行驱动程序备份专家后，选菜单栏的“插件”→“备份IE收藏夹”或“备份Outlook资料”即可。

四、用Windows优化大师备份驱动程序

Windows优化大师是我们常用的系统优化软件，在版本升级到v5.3以后，增加了“智能驱动备份”功能。在主界面中依次选择“系统清理维护”和“驱动智能备份”项，窗口右侧会列出Windows优化大师扫描到的需要备份的设备驱动信息，选择需要备份的选项，按“备份”按钮即可完成所需备份工作。

奇门遁甲

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流



插图/宋洋

读者 范高川问：我最近也打算买一台迅驰笔记本电脑，但在网上看到**迅驰笔记本电脑**在运行虚拟专用网（VPN）安全软件时，会与微软的Windows XP操作系统发生冲突，请问是否果真如此？

答：情况的确如此，英特尔表示这是因为北电网络的VPN软件与英特尔迅驰芯片中内置的PROSet软件发生抵触所致。为了使迅驰笔记本电脑用户能在VPN环境下正常工作，北电网络目前给出的解决方案是让用户卸载掉迅驰芯片中的PROSet驱动程序，不过这么一来迅驰芯片的无线局域网、漫游等功能也将失效。英特尔公司已发布PROSet软件的升级版，通过对该软件的升级，就根本解决了迅驰芯片在VPN环境下的冲突问题，而且还会使迅驰笔记本在无线接入的安全性能上有所提高。

四川 龚胜

读者 赵磊问：我最近新买了**一台液晶显示器**，把它接在**分频器上**时，颜色就会显得很暗，而且画面还有些发红；但如果不接分频器时，又一切正常。原因何在？

答：液晶显示器对视频信号的质量比较敏感，很容易出现这类问题。建议你多换几个其它品牌的分频器试试，同时注意调整一下显卡的刷新频率等设置。另外，可用一下液晶显示器OSD菜单中的自动调整功能，调整一下亮度、色温等参数。

四川 龚胜

读者 一瓶老酒问：我的电脑安装Win98操作系统，前不久**注册表不慎被破坏**，导致系统无法启动，请问如何恢复？

答：这个问题以前曾多次回答，这里再强调一下。启动时，按F8，选择进入MS-DOS方式，然后进入“Windows\Command”目录，输入“Scanreg/Restore”命令并回车，在打开界面窗口中的5个注册表备份中选取所要恢复的就可以了，一般先尝试用最新的那个恢复。

四川 龚胜

读者 800810问：我的电脑配置较低，**系统安装Win98/WinXP双启动，感觉XP运行很慢**，请问有简单的方法能让其快一些吗？在程序出错时硬盘经常会响很久，请问是什么原因造成的？如何处理？另外怎样才能不显示Win98的开机画面？

答：Windows XP如果运行速度很慢，可能的原因很多，比如机器内存较小、安装了网卡等，除了升级硬件外，你可试试进入“设备管理器”，将主要的和次要的IDE通道改为“无”。另外一个加快启动速度的有效方

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《鬼武者》问题集

问：所谓的踢一闪是如何使出的？是踢了以后再一闪，还是踢的时候就是一闪？

答：踢一闪只能对“手长”使用，是在使用了踢之后算准时间才能使出的一闪技能。

问：枫的割喉该怎么使出？

答：按拔刀键不放就可使出大跳跃，在此技使出后连续击打攻击即可。保险的方法就是一见到敌人就使用突刺，敌人接近时就会自动使出大跳跃，随后就使出割喉。

问：我只知道一闪是敌人攻击一瞬间反击敌人，但攻击时机不太清楚，可否说明一下？还有弹一闪如何使用？

答：当敌刀子劈出的一瞬间出招才可以。说起来很简单，但要亲自练过才能掌握住时间。弹一闪是在敌方攻击的瞬间按下防御键，如果使用时机得当，刀刃相抵的声音会不一样，还会出现一圈白光，之后再按攻击便会使出弹一闪。

问：我已拿到了反鬼小太刀，可是要装备上时，竟然发现武器栏里没有这把刀，怎么回事？

答：装备武器的话，你必须选择原先的武器，出现选择菜单，才可选择其它的武器进行装备。

问：如何才能使用枫的苦无（飞刀）？这个物品无

法是为网卡指定一个IP地址。还可将桌面属性设置为“Windows经典”，去掉其默认的花哨界面，能有效加快运行速度。关于XP的提速有很多文章专门讨论过，不过要速度有本质的提高，还应该升级机器。

至于第二个问题，可以查找一下系统盘上是否存在use.dmp这个文件，若存在将它删除。如果不想显示Windows 98的开机画面，只需将C:\msdos.sys属性改为正常，然后用文本文件编辑器打开，在“Option”选项卡下加上一行“logo=0”即可。

四川 龚胜

读者 Talas问：我的电脑最近卸掉了软驱，但在重新安装Windows 98时，却遇到了麻烦，一直无法正常安装，不知原因何在？

答：安装Windows 98时如果你的机器中没有软驱，但却在BIOS中设置了软驱的存在，那么在检测软驱时就会出现死机的情况。所以如果没有安装软驱的话，在安装Windows 98时千万记住要在BIOS里把软驱设置为“None”。

四川 龚胜

读者 风风火火问：我最近更换了一台液晶显示器，连接原来的电脑，开机后出现了不能正常显示的现象，提示“频率超过了范围”，请问原因何在？如何解决？

答：这是因为你以前设置的刷新频率较高所致，目前大多数液晶显示器支持的最高刷新频率不超过75Hz，而以前你使用CRT显示器时，刷新频率基本上都会超过这一数值。解决的方法是：在Win98下进入安全模式，Win2000/XP则要在启动时进入VGA模式，然后重新调整显示模式即可。液晶显示器由于显示原理的不同，60Hz的刷新率就可保证画面没有闪烁了。类似问题在配外置电视盒时也应注意，由于液晶显示器最低刷新频率需在50Hz以上，有些电视盒刷新率略低于此值，也会出现无法正常显示的问题。因此现在有些电视盒标明“液晶显示器专用”，就是针对这一问题作了改进。

四川 龚胜

读者 酷角问：我前不久买了一块128M的闪存盘，我想问一个问题，就是USB闪存盘中的文件误删除后，如何才能恢复？

答：在USB闪存盘中存储数据只是存储介质不同而已，其逻辑结构与在硬盘上存储的数据完全一致，因此上面的数据若误删除，也与恢复硬盘或软盘上的数据一样，使用RecoverNT等特定的数据恢复软件加以恢复即可。大家一定要注意USB闪存盘并非数据的“保险箱”，一定不能将重要数据仅保存在闪存盘上。

四川 龚胜

读者 Sys问：最近我所在的小区开通了宽带，前几天我开机后出现错误提示“IP地址与硬件地址00:E0:41:33:73:7A冲突！”请问该如何解决这个问题？还有就是上宽带后一开机就始终处于连网状态，方便倒是方便，但我感觉不太安全，有时候还是想断开连接，如果不拔掉网线的话，请问应如何做？

答：第一个问题很可能是与你同一个网段的另一台机器，抢用了你的IP地址，解决办法找网络管理部门解决，最好要求他们把那个属于你的IP地址与你网卡的物理地址绑定。

要断开网络连接，在Win2000/XP中很方便，可直接通过双击任务栏上的网络图标切断与局域网的连接；如果使用Win98，最简单的方法是在“控制面板”的“设备管理器”中，将网卡禁用即可。

四川 龚胜

读者 张国建问：我的电脑安装Windows 2000后发

法装备，怎么使用？

答：枫的苦无就是她的战术壳，左马介怎么发动战术壳的，枫就怎么射飞刀好了。

问：熊猫装的秘密在哪里？

答：收集足够多的萤石通关，再次进行游戏左马介就会穿上熊猫装，此时后面的熊猫头帽子按Q是可以戴上的。但向日葵笼手却因为无法升级，所以吸魂速度会一直保持在初期状态。

问：请问用最强模式能否拿到鬼武者称号？

答：完全可以，条件都是一样的。想看枫穿蝙蝠旗袍的话，用这个办法偷懒很不错，但是简单模式是无法拿到鬼武者称号的。

问：魔空空间只能进去一次吗？

答：不是的。在前往幻魔之地之前，你想进去几次就能进去几次。但要先离开该房间，然后回来和蛹之男对话才可再次进去。时间足够的话，可在这里攒杀敌数和吸魂数。

问：如何一开始就使用罡沙门剑？

答：把鬼魂小游戏破关，拿到最强模式，就可以用了。

问：据说在游戏中死亡到一定次数后，游戏就进入简单模式。为什么我死了好多次，简单模式还不出现？

答：首先，要在死亡后接续游戏，达到3到4次的条件。其次，所有的死亡都必须发生在第1场BOSS战之前才可以。

问：我机器的配置是这样的——CPU：AMD Athlon XP 2000+，主板：ASUS A7S333，内存：DDR 512MB，显卡：GF4 Ti 4200 64MB。加载了显卡驱动、

现在**玩游戏时画面常闪**，这种情况以前在Windows 98下是没有的。不知原因何在？

答：这是因为进入游戏后刷新率变低的原因。估计你是用了Windows 2000自带的显卡驱动，你可下载一个新的驱动试试，也可用DirectX诊断工具进行修改：执行"dxdiag"，在"其它帮助"→"替代"→"替代值"中填入合适的刷新率，一般75Hz以上就可以了。Win2000对很多游戏的支持不是太好，喜欢玩游戏的朋友最好还是安装Win98。

四川　龚胜

读者　雨平问：我的老机器主板有5个PCI槽，我已插了显卡、声卡、内猫和电视卡，最近因上宽带，我在剩下的**最后一个PCI槽中插入了一块网卡，却无法正常安装使用**，不知原因何在？

答：有的主板上有5个PCI槽，但将网卡或内猫等设备插到最后的一个PCI槽上可能会无法正常使用，你可将网卡等插在前几个PCI槽上试试。有的主板上虽然有5个PCI，但不一定能5个同时使用，因为系统无法为每个设备都分配足够的IRQ等资源。

四川　龚胜

读者　小高问：请问应**如何安装专线调制解调器**？是否需要用专门的驱动程序？

答：顾名思义，要使用专线Modem首先需要向电信部门申请安装专线，然后正确连接并安装驱动，再作设置。由于不同的专线Modem产品在具体使用及设置上有一些差异，建议你最好上网查找并仔细阅读你产品的说明书。另外要注意一点，专线Modem是不需要通过拨号连接的，因此需注意两台成对使用的产品需有"主从"的设置，使用时作为"主"设备的要先开机。

四川　龚胜

读者　棒冰问：我的电脑主板只支持**USB 1.1**，请问怎样**才能升级为USB 2.0**？另外如果是笔记本电脑如何为其增加USB 2.0口呢？

答：无法直接升级，但你可通过外加的USB 2.0接口卡（PCI）来为你的老机器新增USB 2.0接口。使用外加卡的形式，还可为你的老机器增加IEEE 1394、ATA 133等新型接口。如果是笔记本电脑的话，则可通过PC卡来升级，但要注意有些老笔记本的PC卡插槽为16位的，无法使用32位的USB 2.0 PC卡。

四川　龚胜

读者　一休问：我的显示器是MAG的786FT，可**显示器属性里总是不能正常显示刷新率**，只有一个"优化"项目，但我的显示器又有闪烁，怎么办啊？

答：个问题在于你的显示器没有正常安装对应的驱动程序，如在Windows设备管理里显示"即插即用显示器"或"不能识别的显示设备"等问题都会导致刷新率不可调整问题的出现。解决方案就是安装合适的驱动程序。一般而言，购买新显示器时都会附带对应的驱动光盘或软盘的，某些显示器（如SONY、ACER等厂商）的驱动甚至在Windows内部就被集成了。通过硬件安装向导将其装上就行了。能上网的用户可到显示器生产厂家或www.mydrivers.com这样的驱动网站去下载对应的驱动程序。如果实在找不到显示器的驱动程序，那么可选择安装和你所用显示器技术参数指标类似的产品驱动程序，或者用Windows内部自带的一些商用显示器驱动程序（如1280×1024分辨率的标准驱动程序）。这样安装好新驱动以后，再次查看刷新率设置，一般就可手动自定义了。

湖南　苏旅

读者　风景不好问：我上网最爱用QQ了，不过**每次**

主板驱动，甚至重新安装了操作系统和DirectX 9.0a，安装了官方的补丁，还是无法玩，为什么？

答：这是所有移植游戏的通病，机器要求配置高而且可能出现莫名其妙的不兼容现象。一般来说，使用GF4的显卡都能正常游戏，虽然在游戏中可能会有少许的丢帧，不过也没办法。

问：我打到魔空空间地20层了，也拿到昆沙门笛了，然后如何继续呢？

答：先到地狱门前，使用破魔弓破魔矢，过去后会看到记录点，旁边有个像骷髅手的帘门，对着它用笛子，门就打开了，就能拿到昆沙门剑。

《天下霸图》问题集

问：游戏中该如何同其他帮派同盟？

答：感觉在游戏中同其他帮派同盟并无太大意义，只要能维持一定的友好度就可以了，这只需送钱送东西就可以，不过这只是权宜之计，从长远来讲还是要加强本门派的综合实力的。另外，不要认为正派门派就不会对你发动进攻（假设你也是正派门派），邪派也是一样的，这一点一定要注意。

问：游戏中人物智力高有什么好处？

答：个人认为智力有下列好处——

领导能力增强，主角智力增加，有助于提高底下喽罗的向心力，学习武功每一回合点数增加，领悟上乘密籍的能力增加，在修炼室修炼的点数增加（每个秘籍在单一回合的修炼点数不同，智力可略提升。

不过底下的喽罗智力提高，有时会不满意薪水低。

来消息时都要用鼠标点击，有啥好办法让我省力啊？

答： QQ聊天想省力，完全可利用其自带的快捷键设置功能。其具体设置是点击QQ的“系统参数”选项，然后在自定义热键选项上自定义，如Ctrl＋Alt，这样来信时通过按键就可马上看到信息了。

不过就我的使用经验，发现了一个更加轻松的快捷方案，就是利用鼠标的按键设置。如今不少人选择了带有滚轮按键的鼠标，其代表产品有双飞燕3D、罗技旋貂等。具体设置是：首先定义QQ消息热键为F9（因为F9按键在一般的使用中频率不高，不会与其它软件发生冲突），然后通过鼠标属性设置，把滚轮按键热键同样设定为F9，这样，在上网聊天时，不必动用鼠标移位功能，只用一个鼠标滚轮按键就能迅速地接受对方的消息了。如果用户的鼠标不是滚轮鼠，那么可利用一些特殊的鼠标设置软件，将快捷按键设置为“左键＋右键”，这样也可解决一定的问题。同时，通过对快捷回复的精心设置，快捷聊天就会更轻松了。

湖南　苏旅

读者　李东问： 我的**视频编辑卡**是EZDV牌的，性能如何？请问在这个卡上能不能使用品尼高Studio 8视频软件？

答： 你的EZDV视频编辑卡实际上是著名的Canopus公司出品的一款家用级视频采集（编辑）卡，带有IEEE 1394接口，由于卡上集成了SONY的视频编码芯片，配合其自带的视频编辑软件，即可达到家用级别最好的视频生成效果，且压缩速率也很不错，在P4 1.6GHz+256MB这类档次的机器上可达到1:1的压缩时间比。在这方面，市面上出现的采用OHCI标准结构廉价IEEE 1394卡是无法与其相比的。当然，如果你想进行专业的非线性视频编辑工作，那么就最好选购具有高级视频特性的采集卡，如DV Storm、RT2500等。

Studio 8则是品尼高公司出品的视频编辑软件，它的功能也很强大，不过配合你这块卡使用似乎有些不当，因为EZDV自带的软件效果本身就很不错了。如果要用的话也可以，但一般情况下Studio 8是不支持非品尼高系列的视频编辑卡安装使用的。解决的前提是必须先找到并安装品尼高DC 10 Plus系列视频编辑卡的驱动程序，这样就可顺利安装和使用Studio 8这款软件了。

湖南　苏旅

读者　月饼问： 我的电脑最近需要杀毒，可杀毒软件在光盘上面，又不能进Windows，**怎样在DOS下使用光驱啊？**

答： 如同在Windows下操作硬件一样，在DOS下使用光驱也是需要安装驱动程序的。如果你手中没有Windows 98启动盘之类的软盘。那么就只能自己手动制作了。除去制作启动盘以外，还要在系统盘根目录下的Autoexec.bat和Config.sys中进行驱动初始化，下面就是简单的设置。

Config.sys文件中加入：

DEVICE=C:\CDROM\CDROM.SYS /D: MSCD001。

Autoexec.bat文件中加入：

C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:MSCD001

其中，MSCD001即设备名，可自定义。但该名字不能和所用的光盘中的文件名相同。CDROM.SYS为光驱驱动程序文件名，MSCDEX.EXE则为DOS光驱管理程序名，它们的路径都是可自定义的，这里只是假定它们存在这些目录下并方便说明而已。

当然，在DOS下面使用最好还要在Config.sys文件中加入DEVICE＝C:\DOS\HIMEM.SYS RAM命令和在Autoexec.bat文件中加入C:\DOS\SMARTDRV.EXE，前者可有效地管理高端内存，后者则是通过建立缓存加快硬盘和光驱数据传输速度，但该语句需要加载在最后一行，否则对提高光驱传输效率无效。

湖南　苏旅

问： 游戏中有很多特殊弟子，出现的时机是什么？

答： 这个问题只能谈谈个人的经验，我是自创门派，一开始声望没用点数，也就是0，在建正殿后，马上到其它地方建分舵，这时就出现第1个特殊弟子。后来又在村庄建一间厢房，建完后第2个特殊弟子就会出现。第1次碰到传闻事件，我的实力很差，一开始只能撤退，不管你赢还是输，都会出现第3个特殊弟子。第1次攻别的门派或守住分舵或总舵，就会出现第4个特殊弟子，所以我认为声望并不是出现特殊弟子的重要因素，应该是在事件发生后就会出现特殊弟子。

问： 如何使用暗器，如何在打斗时使用药物？如何俘虏他人？

答： 点选你要使用的暗器后，将鼠标移动到你自身的人像中，点一下，此时出现该暗器可投射的范围及对象，就可投射暗器了。如果不行的话可能是你臂力不够或暗器射程不够。

使用药物也一样，点选你要吃的药后，将鼠标移动到你自身的人像中，点一下就可以了。

另外，在战斗中是不能俘虏敌人的。

问： 怎样偷别派武功秘籍？

答： 攻打别派时在别派的重量级人物身上有机会获得，要想成功率高就要善用Save/Load大法。另外，灭掉别的门派也有可能得到一些，在交易板上有时也会有。

如果你是自创门派，可用掌门去悟武功，会悟出一些专门用来偷东西的招式，包括探囊取物术等，不过需要臂力的数值很高。另外，还有空手夺白刃等夺取敌人武器并对敌人造成伤害的招式。



在盛夏的夜晚看本期E3报道，觉得它似乎离我们很近。因为近几日频繁地在本地大众媒体上见到对电脑游戏及相关内容的报道：X省CS高手赴国外参加国际电子竞技比赛；网游中装备被盗，玩家欲求助于公安部门，有关人士认为法律应该弥补有关游戏的空缺……当这些内容被非专业媒体整版整版的报道时，我们看到的不再仅仅是一味的鄙夷和斥责，而是有了更多的关注与肯定。电脑游戏已经走进了我们的生活，尽管大众媒体介绍它们的口吻依然陌生，但至少说明公众的正视——公平的正视，不正是意味着被接受的开始么？什么时候游戏在中国才能拥有繁茂的盛夏呢？我期待着。

■快评手 天青碧雨

本期快评来自于大众软件晶合后院社区

快评要求：针对当期大软你印象最深刻的文章作出简洁精辟的评论，200～300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

《大众软件》读者调查2003 微星杯

你的杂志，畅所欲言

我周围很多人都以为大软是一本电脑方面的专业工具书，很难懂，也不需要，就像我以前的看法。多多宣传自己的好处和特色，让不知道的人了解你，让了解你的人爱上你，让爱上你的人离不开你！把像我这般游走于电脑知识边缘的人吸引到你的群体里，让我们在你营造的快乐中和你一起成长、提高（"提高全民素质"这句话不单指扫除文盲哦）！（甘志红）

一本好杂志的特征：独树一帜，有鲜明的品牌形象。我们要的大软，是一本能带给读者独一无二享受的不可替代品！（杨杰）

今年的"实用软件"、"攻城略地"内容及时快捷，和市场结合紧密，不错！（翁启政）

建议

保持文章的可读性、趣味性、实用性，加强导向性，为社会做贡献。（赵兰）

开一个老游戏栏目，介绍经典的老游戏，包括购买、下载信息，攻略指南等相关资料。多介绍国内游戏行业动态和新品，让更多玩家关心自家的事情。（胡荣波）

增加编程专栏，为广大编程爱好者和专业人士提供一个交流探讨的环境。（蔡智江）

能不能用手机参加榜评？（韩飞）

多刊登有关办公软件的文章和使用心得，还有关于Authorware等课件制作软件的介绍。（杜丹阳）

增加作品的文学性，既学习了电脑，也提高了文学素养，学生们就可以不受限制地看大软了。（余霞成绮）

开设一个"软硬兼施"的小栏目，专门介绍优化硬件的软件。还有，软件的评测也不要少啊！（张松）

意见

大软，就要多照顾大众对软件应用方面的需求。还有，要加强特色招牌栏目啊。我认为"晶合聊天室"就是一个这样的特色栏目。（李谦）

来信问答内容太少，甚至有问杂志投递延误问题，占用版面，不爽。（温海琼）

每期只介绍一个网络游戏就好，加强游戏栏目的前瞻性。现在游戏内容太多了！（路东林）

"网络天下"很有意思，应该期期都有。（KKndzzz）

油墨质量要注意了！有的页面看的时间长了，纸上的油墨就会被手蹭下来！（Nigel）

网络游戏最近特别火热，大软应该加强这方面的介绍，尤其是对于初级玩家的。（赵涛）

目录能否再醒目一点，字再大一点，不那么花哨呢？（李保国）

林晓：读者调查表的统计仍然在紧张进行中。有关大软的意见、建议信笺堆在我身边，目前高度已经超过1.2米，并且正以每周30公分速度上升。同事路过，担心我终有一天会被读者来信深埋。我笑，此正是我所盼望，得其所哉，不亦乐乎。读者关爱之情，殷切之意，透过纸面传来，令诸编感动，更受鞭策——要给读者一杯水，我们就该有一桶水；必须不断提高自己的业务水平，努力满足读者的需求。

要将这些天南海北的意见归纳总结，找出合理化且可操作性建议，不是一件轻松事情，我争取尽早完成。在这里，先选登其中一小部分，以谢读者。



WPS“方正杯”跨年度创作大赛第一季赛事加油站

寻找排版高手

排版主题：童年趣事
主办单位：金山软件股份有限公司，大众软件杂志社
年度总比赛时间：2003年6月1日～2004年6月1日
第一季比赛时间：2003年6月1日～2003年8月31日（以当地邮戳为准）

支持国产软件，挑战设计能力！

第一季赛事拉开帷幕以后，参赛作品络绎不绝。还没有动手的朋友，你可要抓紧时间了。本次比赛将分为四个阶段赛；除了有每一季阶段赛冠军可拿，还新设了年度总冠军、年度优秀作品奖和年度优秀组织奖，增大了奖励力度，而且优胜作品还有机会被选入WPS2003年产品的样品库。

比赛规则即详细参加方法请见本刊2003年第11期104页。

奖项与奖品设置

年度总冠军：1名

奖品为价值1万元的方正液晶一体机，求伯君、雷军先生亲笔签名WPS Office 2002珍藏衬衫。

年度优秀组织奖：5名

奖金1000元，奖品为WPS Office教师版，中国大百科全书金山词霸版。

年度优胜奖：若干名

奖品为价值500元的精美礼品。

第一季“寻找排版高手”比赛

冠军：1名

奖金1500元，奖品为价值6000元的电脑。

优胜奖：3名

奖金500元，奖品为金山公司经典产品珍藏版之WPS Office 2002专业版，金山词霸2002，《新剑侠情缘》。



参赛作品选登



作者：王瑜



作者：张文静

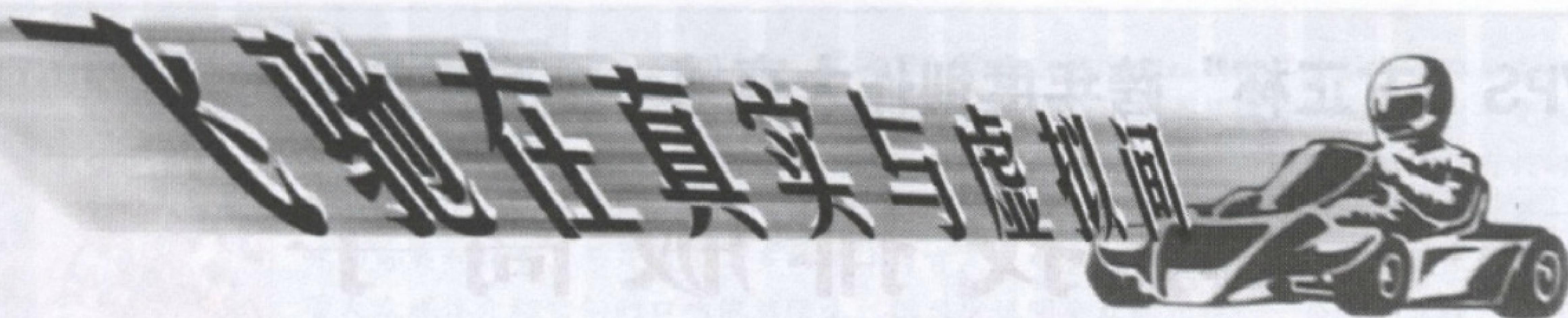


作者：苏晓定



作者：乐言

WPS Office 2002体验版网址为**http://www.wps.com.cn/pdown_view.php?id=79**。



编辑部轶事（15）

时间：2003年6月13日下午

地点：北京塞纳威尔卡丁车俱乐部

人物：《大众软件》编辑部诸老小编

事件：

"去跑一圈吧。"

"算了算了，我不行。"

"最后一圈了，不去太可惜。"

"我还是给你们照相吧。"

"上9号车！快！"

"不，我不！"

以上情景乃是？原来众人正在游说林晓将两脚放入一种叫卡丁车的机械设备中。怎奈林晓对高速运动有着本能抵触情绪，且死活都要维持当日长裙长发淑女形象。

结果大软车手们最后一圈跑车就从练习性质演变为比赛，第1圈时的温文尔雅面目荡然无存，个个脸上杀气腾腾。俱乐部掌柜桂瀛一声令下，Walker意气风发，领先冲出；Jin长发倜傥，紧咬不放；美丽人生将头发如马尾一扎，英姿飒爽摆个POSE……答笛练习中以一招"峰回路转"720°燕子后空翻制造了5辆车的连环撞车事故，阻塞赛道长达1分钟之久，因而又添了个"卡丁杀手"之美名，现欲故伎重施。但长于攻略的Cross已迅捷将卡丁车赛程攻略1.0版升级为1.36C防答版，不紧不慢晃过答笛。答笛怒由心头起，恶自胆边生，脚下猛踩油门，车如离弦之箭疾射Cross。生铁后面摇头，这般厮杀却又何必，开车贵在"宁停三分，不抢一秒"，于是客客气气让黑暗先行。这边诸车互相追赶彼此有追尾嫌疑，那边King却一辆车独自风驰电掣，无比痛快。田震见此，从侧面小道插上，给King有惊无险一个刺激，超了过去……

结果Walker以单圈最好成绩1分11秒74名列第一。

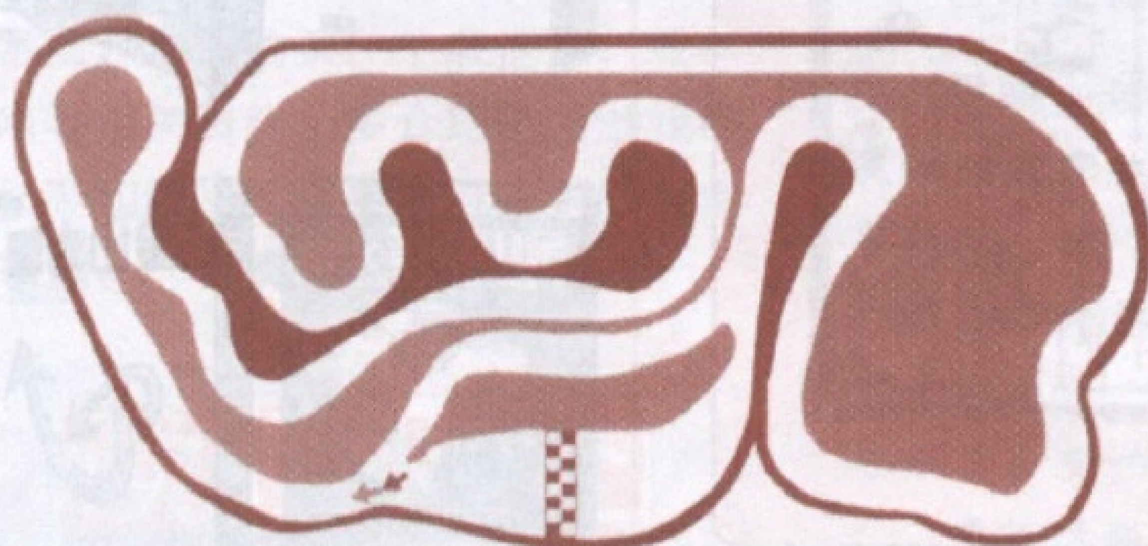
真实与虚拟赛车之比较

■北京 王博

看看下面的比较，以为玩好了《极品飞车》就可以飙法拉利的，可就此止步，免得做2003马路杀手。

比较内容	真实赛车	赛车游戏
身体感觉	真实车手通过身体感觉了解赛车的驾驶状况，例如通过转弯离心力的大小判断轮胎是否能"抓"住地面	游戏玩家没有身体感觉，只能凭借"力回馈"方向盘了解前轮的转向阻力
身体素质	车手要求严格，要抵抗各种G力	车手无要求
视　野	开阔，人眼视界（含余光）达到180°，双眼还具有透视功能，赛道的距离感和透视感非常清楚；拐弯时要不断调节双眼的焦距观察前方弯道的弯心和出弯点	电脑显示屏和电视机的驾驶视野低于90度，而且所有景物均显示在一个平面上，玩家得不到精确度的距离感和透视感
方向盘	操纵感精确，阻力很大，车手双手要很有劲才能驾驭自如	"力回馈"方向盘的阻力调到最大，大多数玩家也能抡转自如。用键盘更难以获得赛车的全部驾驶乐趣。
危险性	车手要具备过人的胆量和坚强的毅力	没有危险，刺激程度逊色许多
花　费	昂贵，需要经过复杂的登记、报名、运输、调校、测试、维修和养护程序，一旦出现重大事故损失将会非常惨重	游戏成本低廉，"赛车"撞毁只需重新开始
比赛形式	单一，舒马赫一年也只能完整参加一项汽车赛事	虚拟车手则随意变换花样，包括驾驶F1、拉力、GT、摩托、卡丁，甚至参加滑雪和摩托艇赛

王博：2003年全国汽车拉力锦标赛北京拉力赛组委会数码汽车拉力赛裁判长。



塞纳威尔卡丁车俱乐部赛道示意图。

塞纳威尔卡丁车俱乐部：

成立于1998年，当时设在中央电视台发射塔大厅，赛道狭窄，曲折多弯。2002年在深圳设立分支卡丁车俱乐部。2003年，总部迁至四慧立交桥西南路边，赛道转弯半径加大，车速更快。塞纳威尔卡丁车俱乐部一直是青少年卡丁车培训基地，为国家培养未来的职业车手。赛车爱好者可参加俱乐部的业余组比赛或会员组比赛，后者水平更高。

赛手

车车车车车车车车车





法拉利——大众软件车队全体合影。前排左起依次为教练王博，队长黑暗，塞纳威尔卡丁车俱乐部会员部经理桂瀛。



king：快来，带你跑一圈。



生铁：都说我开的是观光车。



苔笛：哼，超过我？没门儿！



Walker：玩的就是……那个心跳！



田霞：防典武僧？剃光头也是为了减少赛车时的阻力。



美丽人生：开车前补充水分很重要。



Cross：宁抢三分，不停一秒。



黑暗：我真的没有超车的习惯。







■浙江 欧元

若美

尽管我年轻无辨

本·琼生

如我之年青，无法细辨，
死亡的本意和爱的真谛，
尝闻二者皆带箭头，
双双的目标是人的心脏。
复又听说，各有德性，
爱伤于火，死伤于冰；
我似恍然有所觉悟，
感受的极端结果却一途。
恰如断壁残垣，
或灰飞或塌坍；
又好比我之消亡，
似潮退又似闪电；
因知爱之燃烧的箭杆，
亡我之速有如死神冰冷的魔手；
惟有爱火的炽热尚存，
惊散坟墓中寒气逼人的霜雾。

——摘自林晓读书笔记

本章出场人物：

雷特：佣兵团团长。
拉鲁：佣兵团成员，弓箭手。
若美：佣兵团成员，传教士。
鲁米埃尔：佣兵团成员，昵称鲁迪，长枪手。
艾米莉：咒术师。

1.篝火之夜

索奇亚沙漠的风以燥热闻名，然而入夜并没有多久，热浪就迅速衰减成寒流。若美将宽大的素面长袍裹紧了些，尽量凑近在风中不停晃动的火苗。

点燃篝火并不仅仅为了取暖。在这魔兽横行的国度里，夜晚的火是一种最好的威慑与防范。

“两个人一组，每组2个小时。”佣兵团的队长雷特吩咐道，“若美和鲁米埃尔第1组……”

若美没有吭声，只是又一次打量这个惜言如金相貌俊朗的男人。据说他是退役的士兵，尽管还很年轻，却已经闯荡江湖多年……若美摇了摇头，将雷特的影子赶出脑海，她因此没有听到第2组的安排。不过没有关系，若美知道鲁米埃尔会帮她记住的。

弓箭手拉鲁率先起身，打了个哈欠对鲁米埃尔道：“鲁迪，我真替你可惜，面对着若美这么个大美人却不能动心，稍有一点歪念头就得留神被法兰城的大圣堂通缉追杀！”

鲁米埃尔笑着拿起长枪，朝拉鲁虚比一下，“快滚你的蛋吧！”

在他身边的咒术师艾米莉给篝火添了几块木柴，然后几乎和雷特一起站了起来，“雷特，我有件事想跟你商量……”她追上他说。声音渐渐远了。

佣兵团的同伴各回各的帐篷，篝火边只剩下若美和鲁米埃尔。像他们这样的团体在法兰王国境内还有很多，其中的成员个个身怀绝技，既有名声显赫的贵族，也有渴望冒险的平民。他们往来各地，清除魔兽与盗贼，几乎每个人的经历都是一部引人入胜的传奇小说。

“前几天你向队长建议去忍者的隐居地？”鲁米埃尔不知道从什么地方弄来几块兔耳仙人掌，用枪挑着，在篝火上慢慢烤起来。

若美出神地凝视着火苗，过了好半天才点了点头回答：“大祭司罗德里克曾经告诉我，乌克兰流传着一种奇怪的毒，如果有机会的话，一定要调查一下。”

“啊，你认识罗德里克大祭司……”说到这里，鲁

米埃尔忽然意识到什么，歉言道："对不起，我似乎忘记你是个传教士，没有理由不认识罗德里克大祭司。"

"没必要道歉，鲁米埃尔。"若美淡淡地说，"其实王宫骑士也好，哈比族的盗贼也好，都没什么分别。你是我唯一的朋友，我不介意你经常提一提你高贵的贵族出身。"说到最后，若美很难得地笑了。

尽管好朋友心无芥蒂，但鲁米埃尔依然有细微的挫败感。他将一块烤好的兔耳仙人掌递给若美，"我并不是那个意思，你是知道的。"顿了一顿，又说："其实伙伴们都对你很好，你并不只有我一个朋友，雷特队长也很关心你。"

"是吗？"若美收敛起温和的笑容，迟疑了一下，接过仙人掌，"也许你是对的。"

鲁米埃尔连连点头。"雷特队长嘱咐过我好几次，让我在战斗的时候多关照你一点。艾米莉和你都是魔法系的职业，可雷特队长就从没有刻意照顾过她。"

若美慢慢咀嚼着仙人掌。仙人掌烤得恰到好处，脆而清爽。"算了，鲁迪，换个话题吧。"雷特的名字后面是他挺拔的身姿，若美不希望那颀长的影子长久纠缠在记忆之中。

篝火堆"噼啪"有声，围着篝火的人沉默不语。

许久，鲁米埃尔打破了沉默："若美，你好像不太愿意提起你加入佣兵团以前的事。"

"过去的事，再提它有什么意义呢？"

"你为什么选择传教士这个职业呢？他们都说传教士太清苦了。"

若美没有回答鲁米埃尔的问题。隔了一会儿，她忽然唱起歌来：

"万能的阿尔杰斯呀，神与人的祖先。我于此奉献我的生命给你，愿你能聆听我的声音；从太古到现在呀，阿尔杰斯——我的主宰，你是一切幸福的来源，使我等憎恶黑暗，使我等仰望光明；所有奉你名号的人呀，都能得到你慈爱的笑容……"

鲁米埃尔听出这是自古流传的《祈祷书·呢喃的歌声》中的第1章，那旋律每一个法兰国人都自小熟悉。若美刻意压低声音的吟唱仿佛具有一种魔力，转瞬间使他躁动的心平静下来，他忍不住低声轻和。

若美忽然停住歌唱，做了一个"安静"的手势。鲁米埃尔先是一愣，随即也面露凝重之色，与若美一起侧耳倾听。

夜幕下的索奇亚沙漠，只有呜咽的风声。然而敏感而警觉的战士，却从这风声中察觉出危险的气息。若美和鲁米埃尔几乎同时跳起来，两人对视一眼，异口同声道："盗贼！"

素面长袍被撩起，若美探手抽出镶了宝石的法杖，衣袂飘动，篝火猛烈地燃烧起来。

与若美并肩而立的鲁米埃尔只觉得血脉膨胀，东方长刺枪对空虚刺一下，断喝道："哈比族的盗贼，有胆子的就过来吧！"

那些盗贼像是从地底下冒出来的一样，转眼间七八条黑影已经将两人包围在中间。一个矮子斜刺里窜了过来，摆动手斧直取若美，斧刃在篝火的映衬下寒光闪动。

鲁米埃尔一侧身，长枪由下而上挡在若美面前，枪斧相交，发出清脆的声响。若美连退两步，手中元素之杖连连摆动，召唤出护驾神兽地狱猎犬。猎犬咆哮着扑向袭来的哈比族矮子盗贼。盗贼们似乎对若美的护驾神兽十分忌惮，呼哨一声全部散开。

"若美你小心——"鲁米埃尔忙着应付眼前敌人，仍不忘提醒同伴。

若美答应一声，尾随着神兽向前攻击。暗夜中的贴身肉搏，彼此都能听见对方粗重的呼吸声。若美和神兽逼退一个盗贼，发现自己已经远离篝火，急忙纵身后撤。

哈比族的矮子盗贼都是夜战高手，即便在漆黑不见五指的地方也能清楚地分辨敌人。若美在撤回篝火途中听见鲁米埃尔连声闷哼，显然是吃了点暗亏。

虽然看不见鲁米埃尔，但传教士的敏锐直觉使若美确认出他的位置。她挥舞法杖，杖头的宝石瞬间发出耀眼光芒，一连串橙色的光圈罩向鲁米埃尔。受了点轻伤的骑士精神一振，传教士送来的护体神光使他的精力恢复速度加快，刚才的伤口迅速愈合。

鲁米埃尔接连使出两个反击，面前的两个盗贼发出绝望的吼叫。百忙之中，鲁米埃尔回头张望，却发现一个盗贼已悄然接近若美。

"若美——"

元素之杖上的光芒还没消退，盗贼的手斧已经逼近了法杖的主人。

"大地啊，颤抖吧——"不远处的黑暗里，咒术师艾米莉念起了咒文，佣兵团的宿营地上露出浅绿色的六角形微光。

浑然不知道危险的若美眼中只有奋力扑向鲁米埃尔的盗贼，法杖高举过头，稔熟的咒语脱口而出，天空中陡然出现一颗带火的陨石，准确击中骑士身边的盗贼。正想舒口气的若美这时才听到脑后手斧破空的风声，危急之中只能侧身躲避。

猛听得弓弦声连连，偷袭若美的盗贼胸口连中3箭，惨叫一声向后飞出，但他的手斧却落在若美的肩头。

若美来不及出声，就觉得眼前一黑，仆倒在地。恍惚中，她看见手挽月光之弓的拉鲁飞身而来。

2.错爱

若美的手微微一动，眼睛也随即睁开。本应失血过多而显得虚弱的她居然并没有太多疲倦。她有些惊讶地扭转头，发现自己半躺在帐篷里，队长雷特面无表情地施展着治疗术。

"你……你也会治疗？"

雷特白了她一眼，用低沉声音说："战场上不太容易遇见医生，所以……所以士兵什么都要学一点。"

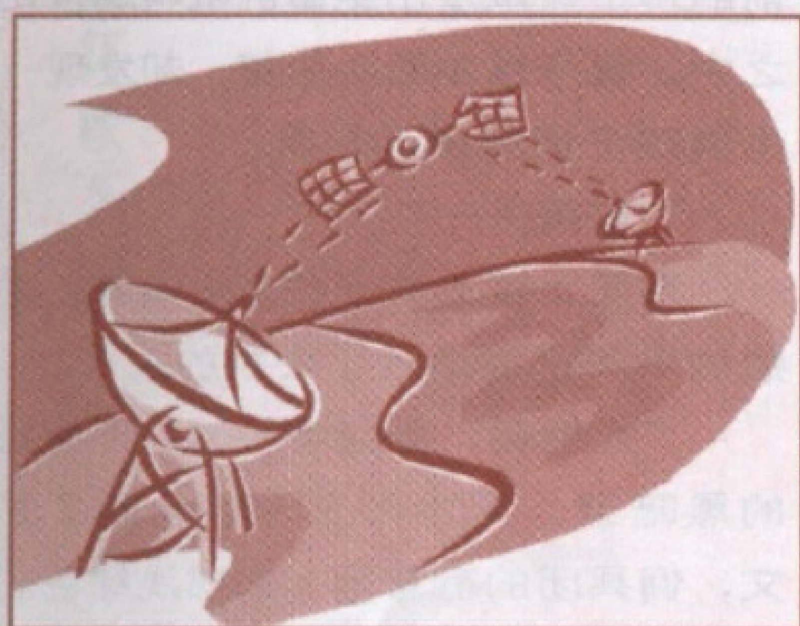
"谢谢。"感觉到雷特的目光注视着自己，若美垂下眼帘，轻声道。

"你应该谢鲁米埃尔，他的气绝回复术才真出人意料。"雷特似乎意识到若美在回避自己的目光，"你先好好休息。"说罢起身走出帐篷。

肩膀上的伤隐隐作痛，若美不知道为什么感到有些心灰意懒，忍不住又叹了口气。她闭上眼睛，驱散雷特目光的影响。

（未完待续）

别把手机辐射的水搅浑



有关手机辐射的争论自从联通推出CDMA开始，就波澜不断。尽管期间平静了一阵，但也是暗流涌动。

前两天偶然在电视上看到联通新时空的广告，片中慈祥的老妈妈担忧地说："儿子电话特别多，我总担心他的健康。"还说，"健康比什么都重要，换CDMA吧。"言下之意很明显，其它手机损害健康，CDMA则是"健康环保"的。

有关手机辐射的争论似乎又有波澜再起的势头。

其实，尽管有人或真或假地表示对手机辐射有反应，但世界卫生组织（WHO）在关于电磁场和大众健康中有关"移动电话和基站"一文中阐述："在近来的所有回顾中都没有结论表明暴露于移动电话或基站所形成的射频场中会对人体健康产生不良的影响。"换句话说，任何射频设备只要符合射频辐射安全标准，一般都不会对我们的身体造成危害。



目前，国际上普遍采用的标准是2.0w/kg，这个标准的制定是基于世界卫生组织和各国制定规范的部门多年来的科学研究和试验。

尤其需要强调的是，这些标准本身已经包含了很大的安全系数，只要在这个标准之内，数值本身的大小并不说明安全水平的高低。

而且，国家信息产业部专门负责检测手机辐射的权威机构中国泰尔实验室也早已用实验证明，CDMA手机与GSM手机辐射在同等级别上。

在这个前提下，再去说谁的辐射大，谁的辐射小，显然有些误导消费者的嫌疑。



泰尔实验室的结论出来以后，这场争论本就可以结束了。

但随后，争论又开始了。既然实验结果已经说明了GSM手机和CDMA手机的辐射基本一样，这次争的也就不再是辐射大小，而是辐射方式的问题。



GSM手机与CDMA手机信号发送的方式是不同的。GSM手机发射的是脉冲信号，也就是每隔一段时间发送一次信号，而CDMA手机发射的是连续信号。于是就出现了所谓"拳头和按摩"的比喻，把脉冲辐射比喻为"拳头"，把连续辐射比喻为"按摩"。

实际上，实验室在测试手机辐射的时候，是在最恶劣的条件下进行的。在这种情况下测得的数值是手机使用中可能产生的最大值。而在实际使用过程中，手机平均辐射值要比这个数值小得多。GSM手机既然通过了实验室测试，其脉冲辐射方式自然也是安全的。

忽略这个前提，只是随意比喻，手机辐射的水就彻底地被搅浑，而且恐怕以后也很难再清。

世界卫生组织、国际非电离性辐射防护委员会等国际组织已经制定了一套比较完备的标准。在中国信息产业部召开的手机辐射标准工作会上，专家们研讨了中国有关手机辐射的安全标准。欧洲标准的SAR值是2.0w/kg，美国标准是1.6w/kg，我们国家即将制定的新标准将比欧美的标准都要严格。

政府监管部门不会拿老百姓的切身利益当儿戏，制定的辐射标准是很严格的。目前市面上所销售的，用户所使用的每一款手机，不管是GSM制式还是CDMA制式，都是经过国家机构测试，符合安全标准的。

抛开这个事实不谈，一味地去比较辐射大小，比较辐射的方式，企图在两种都是安全的手机中再去挑出一个，给它带上"健康"的光环，这显然不是科学的态度。而不遵循科学的标准，把手机辐射的水搅浑了，让消费者无所适从，对广大手机消费者来说，也是不负责任的。

这两天看电视，发现那个广告已经看不到，一打听，据说是被停播了。看来，手机辐射这池水还是不会被轻易搅浑的。



风雨10年，发展10年

——万智牌10周年第8版7月激情上市



游戏，我们可以列举出来的有电脑类的星际、魔兽、反恐，有桌面类的当年响誉一时的强手棋，这些都曾使众多人迷恋其中，但没有哪一个是可影响我们10年的。

我们中国人的发明——麻将，在国家体育总局社会体育指导中心的动作下成了一种运动。围棋、中国象棋，它们早在五六十年代就被国家体育总局认可为一种运动，是一种基于游戏的运动。

外国人的发明——扑克牌，几百年的历史使之进化，有了街头巷尾、通俗易懂的三家，也有了登大雅之堂的桥牌。国际象棋，从宫廷到平民，从游戏成为运动。

游戏可拥有人群基础，但它如果想发展的话就必须引入运动的机制，引入竞争求胜的机制，就像前面说的电脑类游戏越来越受欢迎不只因为他们的不断更新，更有近几年来不断出现的电子竞技大赛的原因。

万智牌——Magic,Thegathering，一个曾经默默无闻的名字，现在已被千百万人传颂得耳熟能详。

万智牌——Magic,Thegathering，一张张普通的卡片，现在已令万千智者神迷不己。

万智牌——Magic,Thegathering，一种时尚，一种全球桌面游戏的时尚。

万智牌——Magic,Thegathering，一款游戏，现在已被赋予生命，成为一种运动，成为一种展现自我的舞台。

10年的时间，万智牌由一个奇幻类桌面游戏一步步地成为千万人风靡的竞技类集换式卡牌运动。在中国它更加成为国家体育总局社会体育指导中心推荐的健智类体育项目。

万智牌这10年在全球的情况：万智牌始创于美国，它目前销售的地区为美洲、欧洲、亚洲、南太平洋和拉丁美洲，多达50个国家和地区。万智牌的规则被翻译成20多种语言。万智牌被翻译为8种语言，即英文、中文（简体、繁体）、法文、德文、意大利文、日文、葡萄牙文、西班牙文。迄今为止，万智牌共创造出4000多张不同的牌，它的牌手超过600多万人。截至目前，全世界共有万智牌零售店18 000家左右，亚洲最早销售万智牌的是日本，从1993年开始的。目前亚洲销售万智牌的国家和地区是菲律宾、新加坡、澳大利亚，中国台湾省和香港特别行政区等15个。参加2002年万智牌世界冠军赛的国家47个。

MAGIC The Gathering® 万智牌™

第8版活动问题集

1.万智牌第8版什么时候上市？___年__月__日

2.在本期杂志的万智牌广告中，全国共有多少家经销商？___家

3.万智牌是和哪个政府部门合作推广的竞技项目？

奖励：

全部答对的读者将得到北京晶合时代软件公司赠送的万智牌新手包一个，内含两个人的套牌和玩法手册，全国共计100套。

参加方法：

请将答案（本页复制或手写都可以）寄回到北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱，万智牌事业部收。（请注明第8版活动）答案回寄截止时间为8月15日，我们将在www.jhpop.com/magic上登出中奖者名单，并将奖品邮寄回您所留的地址。

夺宝奇兵 淘金时代 Treasure Seizing Warrior

新人上手指南

等待多日的国产第1款BUB网络游戏《夺宝奇兵》，终于开始了大规模的内测活动。作为目前市场上为数不多的“国产网络游戏”，不仅在游戏的运营上采取了新的BUB模式，而且在游戏内容上采取了和以往传统网络游戏所不同的动作射击模式，同时游戏中还有物品提供给玩家射击和抢夺。注意：这些可不单单只是虚拟的物品，他们是可在游戏的官方主页上兑换成现实生活中的真实物品。好了各位新时代的淘金战士们让我们收拾好行装，一起进入到下面新人教程篇中，开始我们新时代的探宝之路。

入门篇

《夺宝奇兵》可在游戏的官方主页www.kingsunet.com进行下载。下载完成后，玩家就可通过桌面上的图标进入到游戏中了。双击以后玩家可选择想要进入的服务器，由于只是刚刚开始进行测试，所以目前只开放了两组服务器和“天空之城”、“竞技场”、“水上之城”、“宝藏迷宫”等4组不同的场景。选择好服务器和场景以后游戏会提供6个体形样貌各不相同的机器人。这里要注意游戏中的人物设定基本上没有太大的差别，同时所选用的武器是相同的，所以玩家在游戏时可不用刻意选择那些人物，只需挑选自己喜欢的就可以了。挑选好自己喜欢的人物以后玩家就可进入游戏了。



开始时玩家会出现在己方的大本营里面。游戏10分钟一局，每局最多32人，分两队，而且每支队伍中最多可容纳16人。如战场中人数未满，两边人数相差不超过2人。游戏开始以后双方就可互相攻击，而一旦攻击到己方队员时则不会有什么影响。游戏目前只为玩家提供了4种武器，包括机关枪（近程杀伤力5，装弹数量无限）、重炮（远程杀伤力35，装弹数量80）、贴地飞弹（超远程杀伤力60，装弹数量30）、激光枪（远程杀伤力80，装弹数量50）。玩家可根据相应的场地情况选择武器，一般建议玩家选择重炮，因为虽然重炮的弹药数量只有80颗，但在10分钟的相互厮杀中，这些弹药已足够了。

比赛过程中你要击毙敌人就会出现金币，同样敌人击中你以后也会在你身边出现金币的，同时天空中有飞船随机空降礼品代币。参赛人员要在礼品上停留1～5秒，才能赢得金币。而这时玩家也不能算是获得这个金币或物品，因为只有当你安全地将金币护送回基地（也就是你出发的地方）才算真正获得这个物品，至于战斗时获得小金币则会在己方全部胜利后才算真正获得。所以这样会比那些只需要打打杀杀的对战网络游戏增添更多的难度。

技巧篇

选取合适的作战路线

冲出大本营以后一般会有两条作战路线，一条路线是跟随着大部队直行前进，这种方法其危险系数要高一些，而且速度快适宜突击，但由于有很多的新人可能就在刚冲出大本营后就被对方给秒杀了，所以这里并不推荐。另一条路线是在大本营附近的传送点，这一传送点将会传送到一个人员相对较少的地方。新人可利用这个传送点来熟悉一下地形。如果运气好的话，你还可能发现敌人的大本营，来个暗中偷袭也算是一种不错的选择。这里要注意选择哪一条路线同样也是很重要的。然后是行进中，这时可以说是游戏中最紧张的情况，因为敌人随时都有可能出现在你的各个方位，这就要求玩家提起百分之百的注意力。其实路线的选取多半是一种下意识的举动，或者是根据战场上形势的需要而作出决定，所以是选择和大家一起战斗到底还是当一个孤胆奇兵，就要看各位的选择了。

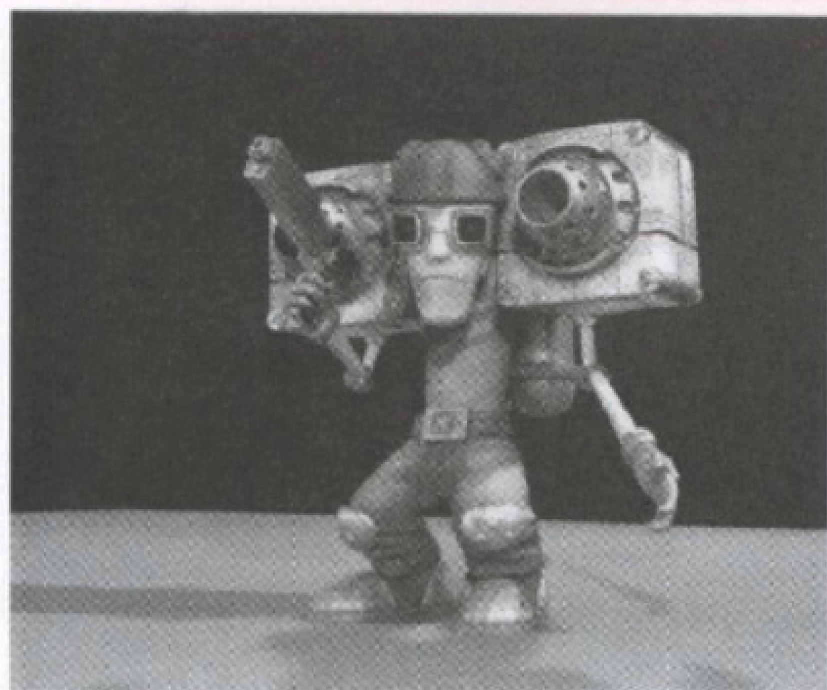
记住这张地图

记住地图是每个射击类游戏所需要做的基本功，在这款游戏中同样也不例外。能深刻理解地图不仅在判断对手的位置，而且对自己移动路线上都起着很关键的作用。要求你对地图的每个角落都必须熟记在心，就算是倒退着走也不会跌落下去。所以建议新人在到一个新场景时，先绕着地图跑上几圈吧，争取把整个地图中所有的地方一寸一寸地看一遍。这样在哪个地方攻击敌人、哪个地方容易被攻击、哪个地方伏击好、哪条路线离对手的大本营近就都清楚了。将这几个地方牢牢掌握在你的手中后，无论怎么打都可占一定程度上的便宜，这样你们夺宝的胜利几率自然会比对手高。

不同的敌人不同对待

一般我们遇到敌人都会有3种情况。一种是远距离发现敌人，这里也不要追求“爆头”，因为作为一个新手你首先考虑的就是如何保命。如果对手是个射击游戏的老鸟的话，你就只能靠自己初级阶段的转身动作，因为

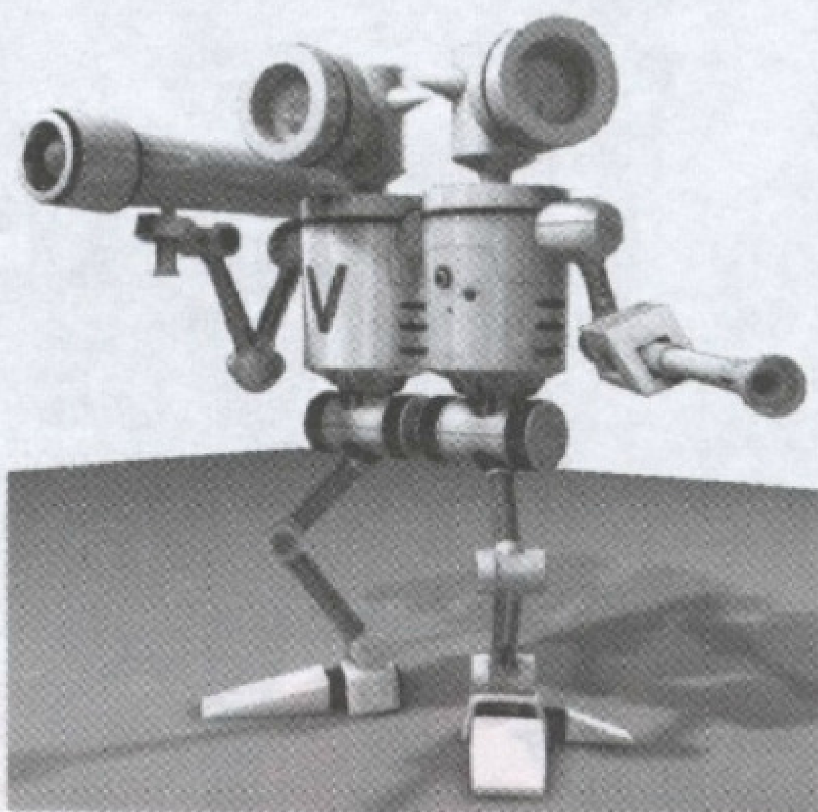




在这款游戏中你不能跳，所以只能利用自己还算灵活的动作来躲避敌人了。在作平移或是转身动作的同时选择2号的重炮，然后像洒水一样将炮弹打过去，如果打中他的话，你就可以得了1枚金币了。如果在中近距离遇到敌人，这可以说是真正的实力相拼。这里建议作圆圈的洒水运动，千万别吝啬你的重炮弹，这时候保命最要紧。

夺宝就在倒数5秒

如何抢到宝物以及如何安全地将宝物送到大本营，这才是一局战斗的关键所在。一般系统在发放礼品时，会在屏幕的左上角出现提示，这时候各位新人不要急于往天空看是否有礼品掉落，而你要做的是开始搜寻地图，尽量不要往人多的地方去，因为礼品发放时大多玩家都进行你死我活的金币争夺战，所以利用这个机会搜寻一下礼品掉落地点要比进行疯狂的厮杀更有意义。笔者在测试的第1天就曾拣到一



辆汽车，就在笔者发现它时它还在塔底下孤零零地自转着，而此刻其他玩家都在百里之外进行着金币争夺战，甚至连一颗子弹都没有经过这里。见到礼品后你所要做的就是跑过去站在礼品的上方，心中默念5，4，3，2，1。OK，现在可往基地跑了，因为得到礼品后你所控制的人物头上会出现金黄色的光圈，在回基地的路上容易成为众人攻击的标靶，所以这时你要做的就是保持镇静，选择一个安全合适的路线，这样才能将你所得到的物品安全地运回大本营。而笔者就在那一次巧得汽车后因所剩时间不多，而错选路线发生了礼品被抢的事件，所以大家切忌得到礼品后大喜过望而发生乐极生悲的事件。



好了，各位新人看到这里，相信你们已具备了新时代夺宝猎人的实力了。拿起手中的武器，让我们为礼品而战吧。

广告索引

GRAPHICS BOARD

ELSA

www.elsa.com.tw

无限真实感的绘图引擎

现实主义的3D显卡，带来电影级的精美画质，摄影级的色彩表现

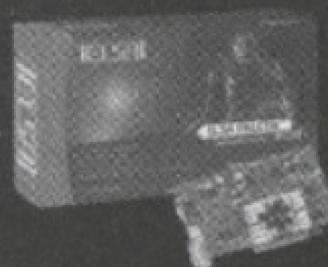
艾尔莎幻影者 RADEON 9800 980FX

采用ATI RADEON™ 9800 PRO 3D处理器
128/256MB DDR Memory
内建视讯输出及DVI-I数位影像输出介面
支援AGP 8X汇流排
完全支援OpenGL® 2.0
及Microsoft® DirectX® 9.0规格



艾尔莎幻影者 RADEON 9600 960FX

采用ATI RADEON™ 9600 /9600PRO 3D处理器
128MB DDR Memory
内建视讯输出及DVI-I数位影像输出介面
支援AGP 8X汇流排
完全支援OpenGL® 2.0
及Microsoft® DirectX® 9.0规格



艾尔莎幻影者 RADEON 9200 920FX

采用ATI RADEON™ 9200/9200PRO/9200SE 3D处理器
64/128MB DDR Memory
内建视讯输出及DVI-I数位影像输出介面
支援AGP 8X汇流排
完全支援OpenGL® 1.3
及Microsoft® DirectX® 8.1规格













GRAPHICS BOARD



昂达专业代理

ONDA 昂达
http://www.on-data.com
技术热线：020-8763 6363

艾尔莎国际科技股份有限公司 ELSA Asia Inc. 台北市东兴路28号7楼 电话：02-27665730 传真：02-27660673 E-mail: sales-tp@elsa.com.tw

反三国志 RPG

花絮连连 荡心弦

《反三国志》是新瑞狮连续第二款以不同的历史观点做出的三国类游戏。大家所熟悉的《三国志》是以观看历史的方式写出来，并叙述了当时魏、蜀、吴三国之间的历史与关系。而后来经过罗贯中之手，完成了三国演义这本著名的历史章回小说，其结局就如同历史上所记载司马懿取得天下。而《反三国志》一书是于1930年所著的一本三国题材的小说，除了加进了许多神幻与角色间关系的刻画外，主要内容为刘备、诸葛亮一伙人从默默无名到最后统一中国的故事，绝对是花絮连连，目前已经做成游戏，在众多三国题材的游戏再添一员——《反三国志》，目前于2003年6月20由晶合时代与新瑞狮多媒体，共同在两岸三地同时上市。

【爱情的三国】

《反三国志》游戏是以《反三国志》的小说为脚本，发生的时间是从三国乱世的开端黄巾之乱到赤壁之战之间，并以诸葛亮为主角进而改编出来一段不为人知的浪漫爱情故事。游戏的故事其实很接近你我之间的爱情发生在混乱的时代中，一种错过的因缘，与无法挽回的错误，而造成后来的悔恨交织，与欣喜若狂。

【细腻的人物情感】

《反三国志》中，对于人物的刻画是相当细腻的，尤其是男女主角诸葛亮和黄月英、小乔，其复杂的情感与人物的个性表现，都是值得探讨与想像。而张飞的率直与纯真，赵云异于常人执着，关羽义薄云天的豪情，刘备的柔性与精细，在游戏的点点滴滴中一一呈现。

【生动与美丽的场景】

当然在这样的游戏中，美丽的场景是绝对必要的。在游戏的过程中，不乏看见许多美丽的动态背景，如小桥流水、壮阔的瀑布、幽暗洞穴中所透过的些微光线，让整体的故事更加诗意。而战斗的场景和过场的动画，都显示出乱世战争中的壮阔与悲凉。



北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KINGHOPE SOFTWARE

欢迎点击晶合软商网：www.jhpop.com

邮购中心

类别	品名	零/批
晶合软件产品	新西游记之七十二变(4.9元)	4.9元
晶合软件产品	反三国志(48元)	48 元
晶合软件产品	红月II–爱与命运的轮回	9.9 元
晶合软件产品	千年II–天赋炼章	12 元
晶合软件产品	破天一剑	9.9 元
晶合软件产品	明星志愿合集（晶合世纪风）	48元
晶合软件产品	空中霸主	28 元
晶合软件产品	金刚战神	28 元
晶合软件产品	剑灵2–幻域封魔	28 元
晶合软件产品	决战II–冰封传奇	9.9 元
晶合软件产品	轩辕剑网络版–蚩尤再现	35 元
晶合软件产品	大海战II–新手包	9.9 元
晶合软件产品	战场–冰封之谷	9.9 元
晶合软件产品	轩辕剑3（晶合世纪风）	48 元
晶合软件产品	混乱冒险–天城之战	39 元
游戏软件	仙境传说梦幻之岛惊喜包	30 元
游戏软件	仙境传说梦幻之岛开卡包	9 元
游戏软件	永远的伊苏II(正普特价)	28 元
游戏软件	指环王–魔戒首部曲	68 元
游戏软件	半条命–世纪珍藏(78元)	78 元

类别	品名	零/批
晶合卡类产品	新西游记之七十二变450点卡	30 元
晶合卡类产品	千年暴吉卡(3元)	3 元
晶合卡类产品	战场暴吉卡(3元)	3 元
晶合卡类产品	红月暴吉卡(3元)	3 元
晶合卡类产品	破天一剑包月卡	38 元
晶合卡类产品	破天一剑7200点点卡	36 元
晶合卡类产品	天使1800点点数卡	15 元
晶合卡类产品	天使3600点点数卡	28 元
晶合卡类产品	天骄–秦殇世界600点点数卡	35 元
晶合卡类产品	大海战II点卡300点赠20点	19 元
晶合卡类产品	大海战II点卡600点赠60点	38 元
晶合卡类产品	科洛斯之圣域50小时卡	20 元
晶合卡类产品	科洛斯之圣域100小时	38 元
晶合卡类产品	网星欢乐卡777点	50 元
晶合卡类产品	网星欢乐卡450点	30 元
万智牌	石破天惊比赛用牌	80 元
万智牌	奥德赛比赛用牌	80 元
万智牌	玛凯迪亚比赛用牌	80 元
万智牌	启示录预组套牌	80 元
万智牌	宿敌预组套牌	80 元

类别	品名	零/批
游戏软件	浴血战场超值黄金包(49元)	49 元
游戏软件	激战长坂坡–英雄相惜包	39 元
游戏软件	激战长坂坡–新兵上手包	9.8 元
游戏软件	激战长坂坡–限量回馈包	55 元
游戏软件	魔兽争霸3:混乱之治(28元)	28 元
耳机系列	耳塞机（EH20）	88 元
耳机系列	耳罩式（HH20）	108元
耳机系列	颈戴式（NH26）	128元
耳机系列	高级颈带式耳麦（MH36）	166元
耳机系列	分体式设计数码相机（DC20）	350元
新品预告	圣书外典–亚历克篇	49 元
新品预告	圣书外典–普拉提纳篇	49 元
新品预告	暗黑II中文普及版	38 元
新品预告	毁灭之王中文普及版	38 元
新品预告	樱花大战III	69 元
新品预告	石器6.0官方攻略	28 元
新品预告	魔兽争霸3–冰峰王座	48 元
新品预告	英雄无敌IV疾风战场	49.9元
新品预告	幻想三国志（简装）	69 元

类别	品名	零/批
万智牌	预言预组套牌	80 元
万智牌	进口生命计数器	50 元/副
万智牌	英超足球卡起始包	75 元/包
万智牌	时空转移肥包（英文版）	200 元/盒
万智牌	启示录肥包（英文版）	200 元/盒
其它	最终幻想X–2至尊攻略本	29.9元
其它	大话西游II之缘定三生攻略	28 元
其它	奇迹官方推荐攻略	35 元
其它	仙境传说–宠物情人攻略	28 元
其它	足彩神标准版（V2.5）	78 元
礼包系列	联众江湖纪念礼包	368 元
礼包系列	联众超值大礼包	98 元
礼包系列	决战1.5武神降临大礼包	188 元
礼包系列	天使征途超值大礼包	38 元
礼包系列	千年–天赋炼章大礼包	168 元
礼包系列	魔力宝贝–生日套卡	168 元
礼包系列	三角洲特种部队（4合一）	128 元
礼包系列	流星蝴蝶剑（网吧特别包）	350 元
礼包系列	幻想三国志（豪华）	69 元

请从当地邮局汇款邮购，每套需加5元回邮费(礼包20元/套)，北京市内可送货上门（加收速递费）。

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89–045信箱(100089) 收款人：晶合邮购中心 咨询电话：010–82634107 82634092 E–mail：post@jhpop.com

外埠现已开通货到付款业务，每次加收20元的服务费用。

苹果派



制作公司：ZESTTRUN
发行／代理：中青旅创格科技有限公司
上市日期：2003年7月18
服务热线：010-62538187
网址：www.appie.com.cn

韩国ZESTTURN公司推出的人气之作《苹果派》，已在网络游戏激烈竞争的中国登陆。这款游戏在韩国和日本已进行了很长时间的测试，在正式上市后获得了众多玩家的好评，中青旅创格科技有限公司根据国内市场的特点及玩家需求正式代理了这款游戏。

《苹果派》的画面非常可爱。游戏画面舍弃了现在流行的3D技术，改用精美2D贴图画面。整款游戏画面不再追求与现实场景接近，而是全部采用了卡通风格。人物虽然只有6种选择，但在以后的冒险过程中随着各种装备的不断变化，人物的外貌装束也将有所变化。

选择自己喜欢的人物，取了名字后就可进入游戏了。无论是选择战士、冒险家还是魔法师，开始都没有任何技能和魔法，有的只是随身携带的简陋装备。看来在能买新装备之前就只有用这些破烂打近身战了！战士和冒险家打近身战无所谓，但连魔法师都不能幸免地要加入近身战的行列，看来做菜鸟的确不容易呀。现在就讲究着破烂装备在新手村附近找些小妖精来欺负一下！小妖精是附近最好打的怪了，当这些家伙受到攻击时是不会反击的，防御也很低，对于初期没有任何魔法的法师是很适合的，各位就尽情地“虐待”它们吧，很快就会升级了。升级时一定要记住，不要乱用每次升级得到的两点奖励点数。这些奖励点数可加到角色的5项基础数值上去，力量、敏捷、精神力、智力和体力，这5项数值决定了角色的物理攻击力、物理防御力、魔法攻击力、魔法防御力和移动速度的高低。它们的提升还可让角色穿上更高级的装备，因为装备是否能穿戴都是由这5项数值决定的。这5项数值开始都是3，不会因为等级的提升而增加，只有通过升级后得到的奖励点数来提升，所以玩家开始不要分配这些奖励点数，等得到好的装备后再根据装备的需要来分配这些点数。



在打怪时会掉落不少道具和钱，只要是有的道具基本上都可在怪身上打到，但在低等级的怪物身上掉出的东西也不会好到哪去。在初期来说每个掉落的东西都是有用的，像血瓶这一类经常出现的东西就拿到商店去换钱吧，因为要为以后买国籍和职业证书作准备呀。等级一直升到5级左右时就可考虑去学技能或魔法了，如果在以前的战斗中没有从怪身上拿到技能书或魔法书，也可去图书馆买，然后再去技能训练所学习就可使用了。这时学习来的技能和魔法由于活力值或MP不足不能经常使用，所以还是要以普通攻击为主。5级以后就可去尝试打森林大熊了，不但经验值得的多，而且还有可能打到属性球。在《苹果派》中有水、火、风3种属性，其中水克火、火克风、风克水。角色使用和自身同属性的魔法和道具时就可获得额外的属性附加，攻击时如果克对方的属性就会获得附加的属性伤害。不过每个角色开始都是没有属性的，只有得到属性球后去灵魂之家才能最后确定自己的属性。确定属性后攻击力就会大幅度提升，经验值增长的速度也快多了。级别达到10级后打森林大熊所得的经验值也不能满足升级的需求了，这时可去周围探险了。很快就会发现在竞技场一带有精灵队长、山妖等怪物出现，上去和它们打上两个回合就会发现非常吃力。在吃过它们很多次亏后就不得不想办法了：在城里面花钱买最好的装备，把所有的奖励点数都加上去！穿上新盔甲、拿起新武器就会感觉到不少自信，俗话说工欲善其事，必先利其器呀！所以在练级期间最好不要去买血瓶一类的消耗品，把钱省下来买高级装备还是很明智的。

在精灵队长、山妖等无私奉献经验值的情况下很快就会升到15级。这时新的问题又出现了，15级以后就再也升不上去了，看来是没有国籍的原因。在《苹果派》的世界里总共有3个国家：玛尔斯、艾伯斯、伊格斯。在古老的传说中玛尔斯是战士的安息之地也是培养战士的好地方；艾伯斯是侍奉众神的地方，因为那里山势险峻，一般人很难进入而且有很多法师在这里隐居，所以这里是魔法师的理想出生地；伊格斯是个丰裕的地方也是探险家的出生地。只要是15级的角色就必须有国籍，这时无论角色是在哪里出生的，只要喜欢哪个国家就可到那个国家的国家图书馆购买公民权证书，到法院的NPC处注册后就是那个国家的公民了。成为一个国家的公民是有很多好处的，可加入公会、可使用移动卷轴，主要是能继续提等级。当然，如果成为这个国家的公民后也可通过移民的方式退出国籍加入别的国家，只要到该国的法院申请，然后交纳50万元的费用，移民就会自动进行了。

《苹果派》的娱乐性是超乎想象的。对初级玩家来说这绝对是一款可领你进入网络游戏世界的好游戏，而对于那些网络游戏的老玩家来说这也是一款清新感极强的游戏，在其它网络游戏中身陷残酷竞争中的玩家肯定能在《苹果派》中寻找到轻松享受的感觉。



抗日 血战缅甸

制作公司：欢乐亿派
发行／代理：洪恩软件
产品类型：射击类
上市日期：2003年7月
参考价格：48元/2CD
服务热线：010-62658400
网址：www.epiegame.com



瞄准，按键！

哒哒哒，哒哒哒，六管火神枪火舌长吐，如死神的镰刀般大片大片地收割秋后的鬼子。到处是惨叫与嘶嚎，到处是血光与火光……

北京欢乐亿派这款正在全力赶制中的《抗日：血战缅甸》，把我们带到战火纷飞的抗日战场，带到杀机四伏的缅甸丛林，带到成千上万如恶狼般狠狠扑过来的鬼子面前。

很多年来，我们通过各种搜奇猎艳的小报，知道神秘的金三角至今仍被华人军队所掌控，知道缅甸的鳄鱼潭曾令近千名日军葬身鳄口，却几乎忘记了这一切的缘由，忘记了数十年前发生在缅甸丛林中那一连串惨烈的战争，忘记了为抵御外侮而埋骨于异国他乡的近10万中华英魂！

1942年，日军一夜之间横扫了整个东南亚，并攻占仰光，直逼中国大陆与西方唯一的物质补给线——滇缅公路。中国当局毅然决定，以最精锐的3个军入缅与盟军协同作战。此后远征军先后经历了大会战、大溃败、大逃亡、大反攻，以及无数的大起大落大悲大喜，终于在1945年付出巨大代价后取得了决定性的胜利，《抗日：血战缅甸》正是这段悲怆战史的真实再现。

玩家在游戏中所面对的敌人是日本陆军中最精锐的本州师团——第56师团，该师团全部由来自本州的钢铁工人组成，对天皇有着狂热的忠诚，当年曾在大陆先后参加了淞沪之战与南京大屠杀，凶名赫赫。这次与主角狭路相逢，自然是倾巢而出，零式战斗机、中岛极风式水上战斗机、97式坦克、装甲车、“三八大盖”，火箭兵、连临时武装的“日侨义勇军”都粉墨登场，无所不用之极。

然而今时不同往日，全部由美械装备武装起来的中国远征军，自鸦片战争以来第1次在武器装备和指挥通讯能力上全面超过了对手。玩家配备的武器包括：

M1911手枪：二战中最成熟的手枪之一，不过在游戏中你很少有机会能用上它，除非敌人已突到身边而自己又弹尽粮绝，这种情形下向上帝祈祷或许更为实际些。

Thompson冲锋枪：二战中盟军使用最多的冲锋枪，结构简单、火力连续而猛烈，游戏中也是主角最常用的武器之一。

迫击炮：很古老的武器，古老往往意味着实用。

巴祖卡：即最早的火箭筒发射器，反坦克利器，有了它才能确保把日军那些慢吞吞的铁疙瘩变成一具具铁棺材。

榴弹炮群：后方的支援火力，由5门105毫米榴弹炮组成。随时响应玩家的呼叫，对指定的区域进行地毯式的轰炸。一经发动方圆数百米泥土飞扬，残肢纷飞，偶有一二漏网之鱼，只需再来几次点射，便收拾得干干净净。

以上5种常规武器构成了点面俱到的立体火力网，足以应付任何恶劣的战争环境。游戏的制作者仍唯恐玩家杀得不过瘾，提前引入了两款更恐怖的杀人利器。

其一为六管火神炮，俗称为转枪机枪，但我更想称之为“人体收割机”，其暴风骤雨般的火力（3000发/分钟），杀起鬼子来就像割稻草一般利落。

其二为“凝固汽油弹”，以往大家都曾在好莱坞的经典大片中见识到它的威力，在游戏中我们可直接呼叫盟军飞机，投下“凝固汽油弹”，只见一条长长的火龙自天而降，火舌所及之处玉石俱焚，无数鬼子在火海中奔走呼号，直至烧成黑炭！美军在越南战场上使用凝固汽油弹时曾引发国内大规模的抗议，并直接促使越南战争的提前结束，其毁灭性可想而知。不过当时日军正占据着我国大部分领土，烧杀抢掠无所不为，相信使用它并不会给玩家带来太大的心理负担。

《抗日：血战缅甸》是中国第1款抢滩模式的抗日类游戏，继承了其姊妹作《抗日：血战上海滩》休闲游戏的特点：简简单单的界面，极易上手的游戏方式，痛快淋漓的杀戮过程。或许难以满足资深玩家们孜孜以求的探寻欲望，却非常适合更广大的游戏群体。整款游戏多达60小关，除了通常的歼敌任务外，游戏还穿插设置了许多有趣的特殊任务，需要达成指定的目标才能过关。如在一定的时间内坚守阵地不失、阻挡（歼灭）日军的运输车队、坚守指定的区域（一定数量的敌军进入该区域即告失败）等，使整款游戏更为灵动多变。

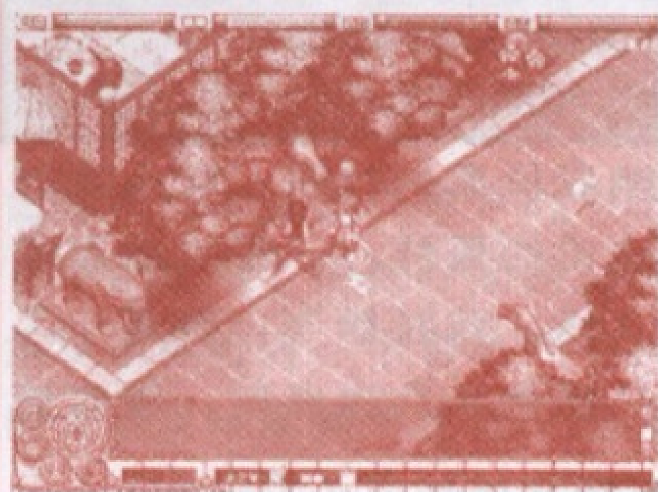
3D技术与视觉效果一向是欢乐亿派的长项，该公司的3D引擎Angelica在开发《抗日：血战上海滩》时取得了重大突破，运用在《抗日：血战缅甸》中更是得心应手。

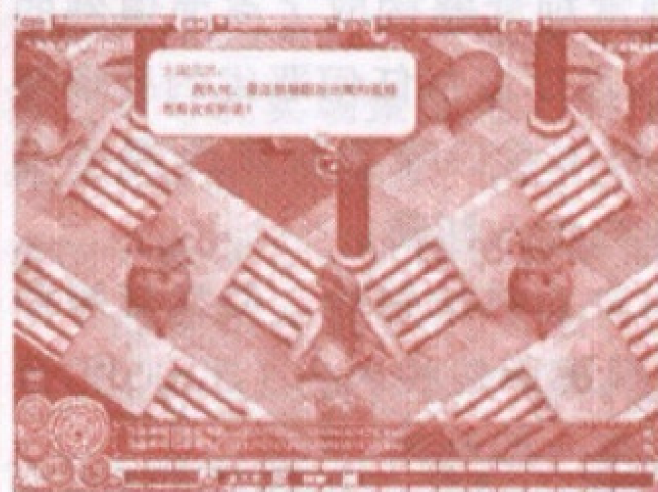
纵观《抗日：血战缅甸》，新角色、新人物、新武器、新任务等新的游戏元素，带来更血腥、更火爆、更畅快、更疯狂的游戏感受。让缅甸的丛林成为敌人的炼狱吧。西边的太阳就要下山了，鬼子的末日就要来到……



新西游记

制作公司：卓越数码
发行/代理：21CN
产品类型：MMORPG
服务热线：020-85264400/4422
网址：www.online.21cncorp.com







《新西游记》升级为最新的1.8版，大量吸引玩家的新要素又出现在游戏中，在对这些新要素研究一番之后，本人特将一些要点贡献出来，希望广大玩家可以尽快地融入到新版《新西游记》中去。

首先要提到的是最新开放的年兽任务。在之前版本的《新西游记》中，玩家们可能对位于城南东海、高老庄以及城西小路上的年、金之年、木之年等怪物还有点印象，不过这些怪物都是不能战斗的，用右键点击它们，只会换来一句“你不怕死吗？”的问话，但现在就可去挑战这些怪物了。

来到皇宫和唐太宗对话，唐太宗会说在皇城附近出现了不少妖怪，希望你能帮他解决这个难题，我们当然不能错过这个建功立业的好机会啊，接下来再说吧，唐太宗见你答应了，便让你去袁天罡那里看看能得到什么帮助。和袁天罡对话一番，果然知道了不少关于怪物的情报，那些在皇城附近出没的妖怪叫做“年兽”，并且还获得了一些关于年兽弱点的消息，最后袁天罡让你去找师傅以便得到更多的资料和帮助。回到自己的门派中找传授自己技能的师傅，就能得到火种、竹筒、红色袈裟这3样东西，并且师傅还会提示你去海边找找看。其实相信玩家们都应该知道这里说的海边就是城南东海，在这里找到妖怪“年”，与之对话就能进行战斗。不过一定要注意，在战斗之前一定要给自己装备上红色袈裟，并且把火种放进竹筒。战斗胜利后就可得到一只年的角。

回去找袁天罡，他听说你消灭了年兽之后非常高兴，并且送给你五行金丹，不过拿他的奖励可不是一件轻松的事，因为袁天罡告诉你在城西小路、城南大道以及高老庄都有年兽的存在，看来要一个个地去消灭这些妖怪了。吃下五行金丹后前往这些有年兽的地方，把金之年、木之年、水之年、火之年、土之年中每种各杀死1只，然后回到皇宫找唐太宗，唐太宗对你所做的一切非常满意，并且让你上天庭去领赏，一切准备就绪后就可出发了，到天庭中找到西王母，对话之后就能得到年兽任务的最终赏赐——万变仙桃，之后就可回到人间去尽情欣赏自己的战利品了。

除了这个新添加的任务之外，《新西游记》中还有其它新东西，以下来为大家一一介绍。

最新版中对于武器打造作了一定程度的调整，武器打造次数的上限不再是15次，玩家可拿着15改的武器继续在铁匠那里打造，不过这样的打造并不能使武器本身的属性发生变化，只能让打造过的武器产生发光效果，也就是和从怪物身上获得的高级随机武器一样。此外，玩家还可给打造出的终极武器命名，当玩家的武器已不能再打造时，铁匠会提示是否要给武器取名，这时切换到“说”的频道，重复输入两次想取的名字就可成功命名了，如果两次输入的名称不一样也不需要担心，铁匠会提示你重新输入，当然这个命名是有字数限制的，最多不可超过15个中文字符哦。

另外，对于那些在游戏中叛师的玩家，《新西游记》还开放了研究（research）动作，通过研究玩家可提高自己有但是师傅没有的技能的等级，不过所需潜能将是正常潜能需要的10倍之多，各位可要努力了啊。其实在1.8版中，游戏的难度还是被大大降低了，一直以来袁天罡的除妖任务就是新手玩家赚取潜能的好地方，而现在这里的任务潜能又得到了提升，随着除妖距离的远近会有2～14倍不等的潜能奖励，消灭一个怪物所获得的最高潜能将达到1400点以上，技能等级升级的速度将大幅提高。而且后期的野外怪物难度也会明显降低，这样玩家就可用绝招轻松地秒杀它们，不至于要常常回老家，练级也会变得更加愉快，当然了，那些场景中随机刷出来3个一拥而上的地雷怪还是很厉害的，千万不要掉以轻心啊。此外，随着野外怪物实力的下降，物品装备的掉落几率反而得到了提高，听到这个消息的玩家一定会高兴不已，这些随机装备的属性也不会再像以前那么垃圾了，说不定比打造出来的装备还要好，身上的物品栏一定要空一些出来啊。







红色派系 2

制作公司：OUTRAGE GAMES
发行/代理：北京正音科技发展有限公司
产品类型：动作类
上市日期：2003年7月中旬
参考价格：48元
服务热线：010-82671133
网址：www.redfaction2.com



虽然FPS游戏经过了多年的摸爬滚打之后已经逐渐的让玩家感到有些应接不暇，但是这个系列庞大的玩家群和由此产生的巨大的经济效益仍然让各大游戏开发商在这个领域里继续冶炼，有道是"一流的声光，二流的武器、三流的游戏性"。这句话用来形容现在市场上铺天盖地的FPS是最形象不过的了，在今天，一个FPS游戏只要是声光效果还说的过去，那他就保证是只赔不赚。反正大不了还可以和硬件厂商搭售作为测试机器的工具嘛。但《红色派系 2》显然并不满足于这样的境界，当两年前它的一代第一次出现时，他就被认定是一个类似于QUAKE的产品，坦白的来讲在当时这款游戏以其较有新意的特点以及还不错的画面的确赢得了许多玩家的心，可惜那时的好产品实在是太多了，《红色派系》的阴影就这样被掩埋了。



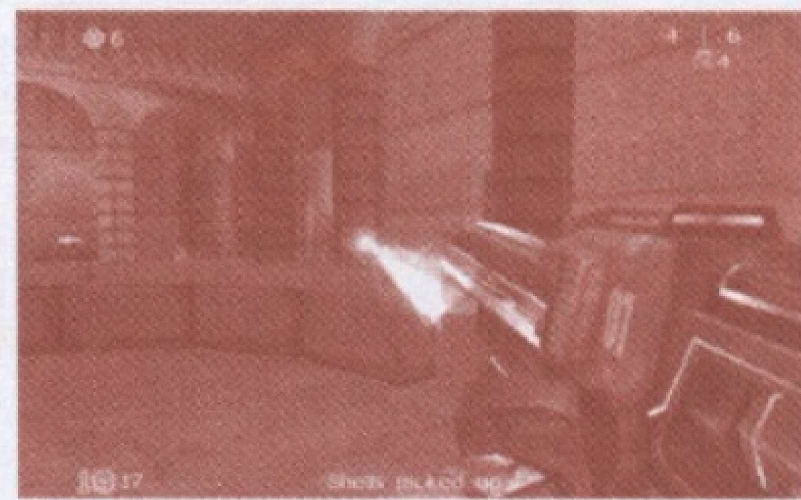
如今两年后卷土重来，《红色派系 2》从某种意义上来讲也算是名门之后了。用一句足球界的话来说，《红色派系 2》从某种意义上来讲也可以算的上是诸如小姆蓬扎、哈坎.苏克这样的球星了，所以我们在两年后的今天我们所看到游戏剧情仍然是延续之前的故事，在《红色派系》中那场起义胜利结束后的一年多时间里，我们的起义军在火星的一个山谷里又发现了敌人的一个秘密基地，有种种迹象表明敌人将以这里做为后备基地对起义军进行反攻，于是，做为上代主角的你就要奉上级的命令来个先发至人去摧毁这个基地，任务又开始了。

当今FPS界，风格最猛的是QUAKE 3，还有个《虚幻》也很不错，期间有个《英雄萨姆》出来乱搅和了一通，当然还有个《半死不活》也挺好，不过他那引擎的作用显然要强于游戏本身，作为一款FPS游戏，在当今四大高手面前为了避免碰撞肯定要择优而栖，而《红色派系 2》的选择似乎很有趣，他的风格介于QUAKE 3和《虚幻 2》这间，这点从游戏主人公外表的盔甲和手持的武器就可以看出来。不过略微有些遗憾的是，两年的过程中我们并没有看到游戏的画面有多大的进步，所以《红色派系 2》的画面在现在看来并不先进，但是细节的处理却相当好，不信你可以反复的LOADING然后对着一块墙的同一位置进行轰炸，看到了没有，每次爆炸的效果都是不一样的。





与《虚幻》黑漆漆的有些怪异的风格和QUAKE 3那种仿佛是带着墨镜在小黑屋里进行游戏的感觉不同，当你进入《红色派系 2》的世界时，展现在你的眼前的是一片很明快的世界，在你的身后一条小河正淙淙的流着，这样的效果感觉会使玩家在游戏过程中感到相当的放松而不会像《虚幻》那样始终保持着压抑的感觉，看来这款游戏还是有一些独特的风格呀。无论是火星的敌人基地，还是月球的浩瀚星空都是那么的逼真，而这种注意细节和感觉而非普通画面效果的另一个好处就是，当成千上万的敌人一起向玩家你涌来时，即使你用的是较低的电脑配置也不会有幻灯片般的感觉，这跟前不久的《虚幻 2》简直形成了先明的对比，真是贴心的设计。



努力地消灭敌人，FPS游戏的成功与否除了画面外，另一个重要因素就是他的武器设定，在《红色派系 2》中这丝毫不落下风，在游戏中你除了可以捡到诸如霰弹枪、能量子弹枪、缩小枪、类似于MP5的微冲、全能炮、镭射枪等等之外，在这里还拥有五种手雷共你选择，更重要的是，你永远不会赶到孤独，因为这些好兄弟随时随地会出现在你的面前，这款游戏的武器、血包散布的密集程度虽然不能用"铺天盖地"来形容，却也可以说是"三步一岗、五步一哨。"了。也许你到了一个哨所之后就会发现自己心仪的武器，用他们来消灭敌人吧，任务会轻松许多，而作为敌人来说，他们也不是千篇一律的以人形出现，那就太乏味了，各种机枪眼、机器人、战车等等都在后面等着你的拜访呢。

征服美洲

制作公司：GSC GAME WORLD
发行／代理：CDV／交大铭泰
产品类型：即时战略
上市日期：2003年7月
参考价格：49元
服务热线：010-62501955
网址：www.sunv.com



1492年9月9日，三艘被命名为“尼尼亚”号、“平塔”号和“圣玛利亚”号的轻快帆船，载着总共87人，在哥伦布的带领下，从费罗岛启程了。在历经了一个多月的苦难旅程后，已经濒临绝望的他们终于看到了一片陆地，惊讶地发现了这片陆地上生活的原始居民，于是，哥伦布把所有的船员召集在一起，宣布：占领该岛！



游戏的背景设定从15世纪的哥伦布发现美洲到18世纪的美国独立。在游戏时玩家既可以扮演西班牙人，在哥伦布发现新大陆的时候，与美洲大陆的土著人抢夺土地，也可以参与法国与美国之间爆发的“七年战争”，甚至玩家还可以扮演独立战争中的美国人，演化着“反征服”的一幕。那么，游戏中到底会出现多少个种族可供选择呢？具游戏的制作小组称游戏中将会英国、法国、西班牙，阿兹特克人、印加人、玛雅人、阿尔冈琴族人、休伦族人、特拉华人、易洛魁族人以及美国移民来供玩家选择。同时在多人游戏中，除了传统的多人竞技、死亡竞赛以外，还有一个特别的“为美国而战”模式，顾名思义，玩家可以通过战争不断的扩张地盘，来达到控制美国的地步。另外还有一个在《哥萨克：欧洲战争》中就准备使用的全球定位锦标赛模式也将会在游戏中出现。

和其他的RTS游戏不同，在游戏中修筑防御工事的时候，并不需要费力的生产一些特殊的防御建筑，而是将士兵派到任何建筑中就可以加强防御；在进行队伍编组的时候，士兵们会根据目前的形式，自动变换队形，将会15个一组地自动编成一个个小分队，如果有人牺牲，两支分队将会合并，组合成新的分队，此时玩家不需要花太多心思在指挥士兵上，而主要是考虑如何制订战略计划和处理基础设施的建设就可以了。





图像方面，《征服美洲》背景环境使用3D多边形构建，制作得非常精致和逼真，2D的士兵的动作动画也非常的流畅，比如旗手们挥舞旗帜，士兵们在开始行军之前将会把步枪架在肩膀上等等，流水的效果制作的也非常出众。配乐方面，《征服美洲》的背景音乐和游戏所要展现的恢宏气势搭配得非常和谐，大炮、火枪的的轰击声，士兵的呐喊声也比较让人满意。

与其它典型的即时性策略游戏一样，“合理地调兵遣将”将是取胜的关键因素。有一点非常重要，那就是要将近身搏斗型士兵和远距离攻击型士兵结合在一起使用，因为，虽然远距离攻击型士兵（特别是枪手）的战斗效率很高，但是他们有一个致命的弱点——填充子弹需要一点时间，而且一旦敌人距离他们比较远，杀伤力就会大打折扣。另外，你还要密切地关注士兵们的士气指数。比如说，如果一大批盟军突然撤退，不再支援你，或是敌人从侧翼包围了你的军队，士兵们的士气将会受挫，他们将会渐渐不听从你的指挥，甚至逃跑。与其它大多数即时性策略游戏相比，《征服美洲》最大的特点就是加入了“士气”的考虑。好在你可以通过安插旗手的方法来维持士气，你也可以将士兵们编成不同的队列，以便于更好的控制。与《哥萨克人》不同的是，玩家只需要点击一下鼠标，就可以在战场上迅速而又轻易地让士兵们排列成不同的阵形。



红白机 FC20年



■ 策划 本刊编辑部
■ 执笔 生铁/雷射/蓝星/黑木

Family Computer。

这是一定要用带着电子腔的女音来读的。

在1983年，在那个时代里，“Computer”不仅仅是指电脑，而更意味着一种时髦，带着经济繁荣期对未来的自信憧憬。“Family”则是一个商业符号，它意味着家庭、老幼皆宜、全家人在一起……这一切元素足以勾起你的购买欲。一部神奇的、带有未来色彩的小小家电。

而在中国，人们叫它“红白机”。

凡事到了中国人的环境里，总免不了夹带着喧闹、嘈杂和红火的气息。红白机，这几个字多么通俗，带着市井的活泼气息，比“家庭电脑”念起来不知好到哪里去，甚而让人想到“红白喜事”这样的词来……

而说到红白机，也决不会使你把它和傍晚、别墅、老少三代在灯火辉煌的客厅里欢聚一堂这样的场面联系到一起。你总觉得那该是一个百无聊赖的闷热夏天，在一个小巷子的深处，某户简陋而光线昏暗的屋子里，一台不很新的电视，前面摆着一个红白机，四周散落着几个黄颜色的卡匣……一个赤膊的少年和他的朋友们一起消磨着时光……曾经有多少少年，在多少个夏天里，消磨过多少这样的青春时光，已经没人记得了……孩子们的惆怅，是深埋在尖叫与大笑声里的。

也许在任天堂制作者的脑海里，FC不仅仅是一部用来玩游戏的电器，所以也没在它的名字里加上“游戏”二字——的确，它也开发过一些为家庭主妇准备的毛衣编制软件。可如果没有它，真不知道我们今天的游戏业会是个什么样子……

我们还能说些什么呢？从下一页开始，你会看到有关FC的一切，包括它20年来的历史、重要作品、光辉人物等。20年不是一个很短的时间，它值得任何人尊敬。

FC，1983～2003，谨以此文向它致敬。

我们的老朋友FC



在主机的背面有：电源接口、标准的RF射频输出端口（包括图像和单声道声音）、视频图像输出接口、音频输出接口。

游戏控制器

FC配备两个带十字方向键的2键手柄，在主手柄上还有"选择"和"开始"按钮。

游戏卡槽

可插入游戏卡匣

游戏复位开关

主机电源开关

中央处理器

FC内部使用一颗8位6502中央处理器（由RICOH制造，是在20世纪70年代末到80年代初被广泛使用的CPU），PAL制式机型的运行频率为1.773447MHz，NTSC制式机型为1.7897725MHz（大约是现今普及型电脑主频率的1/1300），内存和显存都只有2kB。

图像控制器

FC之所以能获得超过当时微型计算机的游戏动画性能，其奥妙就在于它拥有一个可自定义的PPU（Picture Processing Unit，图像控制器），PPU分担了CPU的一些图形处理工作，使得程序运行效率大为提高。FC显示画面共有2层卷轴（横向与纵向）和5个页面，其中2个背景页面各占用1kB显存。虽然由PPU控制的背景页面可产生64种颜色，但由于显存限制，屏幕上最多只能同时显示出16种颜色。在游戏运行过程中，这5个页面可分别开关，并能相互叠加，从而显示出复杂的动画效果。

声音发生器

FC带有一个可编程的声音发生器PSG（Programable Sound Generator），可提供4个模拟声道和1个PCM数字声道，其中3个模拟声道用于演奏乐音，1个杂音声道用于表现枪炮、爆炸声等不连续和随机的声音，另外的那个PCM数字声道可表现连续的背景音。



扩展端口

用于连接光线枪等外部设备。

扩展存储器（游戏卡）

FC游戏通常都以只读ROM形式储存于插在主机扩展插槽上的游戏卡中，这些卡的容量多在24～256kB之间，主要有24kB、40kB、48kB、64kB、80kB、128kB、160kB、256kB这几种，比如《超级玛利》就是40kB，《赤色要塞》和《绿色兵团》是128kB，而《双截龙》则是256kB，另外也有一些特殊卡的容量超过了256kB，还有一些卡因为游戏的缘故（主要是一些RPG和战略游戏）而加装了电池以保存游戏进度。



磁碟机系统

任天堂在1986年推出FC磁碟系统（Famicom Disk System），可在FC主机上通过一个转接器连接一部磁碟机，通过软磁盘来读写游戏软件（下图左一）。同年夏普（Sharp）也推出了两款一红一黑的FC兼容主机与磁碟机二合一系统Twin Famicom（下图左二、三）。由于每张软盘的容量为112kB，这对于当时的FC游戏来说可谓是"海量"存储介质了，使得更换游戏十分方便，玩家可花更少的钱玩到更多的游戏。任天堂在日本各地设置了上万台"磁碟书写器"，不过这个系统在中国则几乎没有出现过。







横空出世

想当年游戏机问世之初，其全球市场营收只不过数百万美元，谁也没想到20多年后，它会发展成年收益达上百亿美元的大市场，一举超越影视成为娱乐业的老大。开创这个市场的是美国人，而真正让这个市场能称得上是市场并且让其规模化、正规化的，便是任天堂和它麾下的FC。

话从头说。首先开辟游戏机市场的，是美国家用游戏机创造者和发明家拉夫·拜尔（Ralph Baer），他在1972年6月将其世界上第一部家用游戏机Odyssey家用娱乐系统销往美国各地。同年，美国加利福尼亚电气工程师诺兰·布什纳尔（Nolan Bushnell）创立了世界上第一家电子游戏公司——雅达利（Atari）公司。由于受到Odyssey的启发，雅达利于1972年底首先推出了投币式商业游戏机《乒乓》（Pong），宣告了雅达利时代（也是电子游戏时代）的开始。此后，雅达利陆续将一些商用游戏机改制为家用游戏机，取得了不错的销售纪录，也引来许多效仿者，这便是第一代家用游戏机，不过它有个致命缺点就是无法更换游戏节目。到了1976年，雅达利推出了可更换游戏卡匣的第二代家用游戏机ATARI 2600。在任天堂推出第三代家用游戏机FC以前，家用游戏机市场还是雅达利的天下。就日本市场来说，当时参与竞争的还有万岱Intel Vision、KONODOAL Max Machine、SEGA SG-1000和MSX等十几家公司的产品。然而当FC进入市场后，除了SG-1000及MSX之外，其它产品都从市场上消失了，或者说是被市场淘汰了，包括曾盛极一时的ATARI 2600。

由山内房次郎（Fusajiro Yamauchi）于1889年创立的任天堂公司，原是日本一家专门生产和经营纸牌的公司，总部设在日本京都。但自从年轻的公司总裁山内溥（Hiroshi Yamauchi）子承父业接管了任天堂后，就开始致力于游戏机的开发和研制。到了20世纪70年代末，任天堂推出他们的第一台投币式商业游戏机《雷达大作战》（Radarscope），在日本受到好评。他们在对当时人们购买苹果电脑的消费心理进行分析时，得到一个极不平常的结论：多数人买计算机仅仅是用来玩游戏的。根据这个事实，任天堂着手重点开发更先进的适用于家庭的小型游戏机。

“制作其他厂商至少一年内无法模仿的伟大产品！”这就是山内溥在命令上村雅之开发新型TV游戏主机时不容违背的定语。反观当时，以任天堂的技术实力，再加上和三菱等厂商良好的合作关系，开发一款在性能上超越当时市面上所有家用电子游戏机的主机绝非难事，然而社长山内溥却把眼光看得更远。他认为，一款新游戏主机光有卓越的性能还不够，关键还是要在价格上能促使人们将眼光投注其中。于是，在新主机的开发过程中，价格便成为最难突破的壁垒。当时市场上销售的同类产品售价多在3到5万日元，而山内溥则要求：新型主机的价格不能超过9800日元！因为这是一个普通家庭也能接受的价格，而新主机的名字也被定为Family Comuter（即家庭电脑，简称FC，它正式上市后的价格还是超过了1万日元）。于是主要开发人员便开始了对其他产品的研究，经过一段时间，他们发现当时的多数产品还是没摆脱个人电脑的设计理念，许多为游戏之外服务的功能促使主机价格居高不下。于是在宫本茂（Shigeru Miyamoto）领队的游戏开发小组协同下，上村雅之削除了所有与游戏无关的功能，特别强化了游戏必须的相关机能。宫本茂提出其他游戏主机没有顾及的对战概念，因此FC主机配置了精心设计改良的双手柄，这在当时是非常前卫的设定。虽然FC的8位CPU看起来没有其他一些厂商的主机性能来得强悍，但出身于夏普的上村雅之将其改良，并加入老东家的技术后，使其性能在当时所有家用游戏主机中最为优秀。为了压低专用PPU的制造价格，任天堂走访了许多电子厂商，最后选中了RICOH（理光）。RICOH对任天堂期望的2000日元以下的报价也感到难以接受，为此山内溥亲自前往谈判。谈判很快就陷入僵局，山内溥向RICOH方面郑重承诺：“保证在两年内售出300万台主机！”此言一出令在场的两方人士都大感震惊，当时日本市场销售的16种TV游戏主机的市场总规模也不足300万台，如此豪语实在令人疑信参半。价值60亿日元以上的巨额订单对RICOH来说是无法拒绝的诱惑，而对当时规模的任天堂来说不啻为一场毫无退路的豪赌。1983年7月15日，FC横空出世，在往后的日子里，FC低廉的价格和优异的性能赢得了丰厚的市场回报，将以雅达利为代表的第二代家用游戏彻底逐出了市场。这一切都告诉所有人——山内溥赌赢了，FC赌赢了，而且是大赢特赢。山内溥的一场豪赌，为他、为任天堂，赢下了整整一个电玩帝国。

难忘的回忆

“多了一种开心的选择”

——可爱多（本刊资深作者、资深女玩家）

说起当年红白机给我留下的最深印象，并不是上面的某某游戏有多好玩，也不是拥有红白机在当时有多时髦，而是红白机使我的童年多了一种游戏的选择。女孩子的童年无外乎是跳皮筋、踢毽子、过家家等等，而我并不擅长这些，跳皮筋时常是替补队员。所以当我接触到红白机时，立刻意识到这是一个能让我自己同自己玩得很开心的东西。我不再需要跟在别的MM后面学习，这个新游戏可以让我完全掌控自己“玩”的进度。对于当时的我来说，这是一种全新的“玩”的方式，幸运的是它不光新鲜而且真的很有趣。

难忘的回忆

“我在玩一个男孩子的游戏机吗”

——珍珠（《大众游戏》编辑、资深女玩家）

显然这机器不适合拿来怀旧，而我对它的印象来源基本与游戏无关，如果将之定义为“最好的中和两性特征的游戏机”，当然也不是特别合适。总之，它使我想到任何女性操作这类机器都很顺手，和男孩一起玩也心安理得，至少她们不用担心基于“我在玩一个男孩子的游戏机吗”这类想法而对自己的行为产生置疑。

一飞冲天

任天堂的创作理念一是游戏性，二便是保证软件的高品质。这不但使消费者对FC保持极高的热情，也让有利可图的软件厂商趋之若鹜。软件，才是重中之重！1983年5月FC发售前夕，山内溥在“初心会”（山内溥在扑克牌时代发起组建的玩具产品流通同业联合体）的新产品说明会上发表了具有前瞻性的演说：“被命名为Family Computer的新游戏主机，价格将定为14 800日元。说实话，这个价格销售商能够获取的利益非常少……但是个人认为硬件仅仅是一种盈利的道具，我保证大家会从不断推出的优质软件中获得更为丰厚的回报！”正是由于这种极具创新力的理念，让FC将几乎所有的著名软件开发商牢牢操控在自己手中，同时也借助这些开发商的优质软件让自己登上了霸主地位。

在FC刚开始发售之时，山内溥并不打算让其他厂商加入FC的开发。但FC发售几个月后，任天堂所推出的软件虽然质量上乘，但在数量上远远不能让早已狂热的玩家满意，这使得市场热度有下滑趋势。因此山内溥在深思熟虑之后，让两家公司加入，一个是协助任天堂开发FC学习软件的哈德森（HUDSON，个人电脑领域有名的游戏开发商），另一个是当时大型电玩业界龙头南梦宫（NAMCO，在任天堂制作大型商业游戏机时有业务上的往来）。在往后的日子里，HUDSON推出了著名的《挖金块》，卖了100万套，而NAMCO推出的街机名作Xevious《铁板阵》卖出了150万套，并拿这笔钱去盖了一栋大楼（业界称为“铁板阵大楼”）。两大软件商加盟的后果之一便是使得FC的普及台数一举超过300万，其次也让其他软件厂商瞪红了眼睛，迫不及待地试图加入FC阵营，可以说得上是双赢双利。于是任天堂又让4家公司加入，他们便是泰托（TAITO）、卡普空（CAPCOM）、杰力可（JALECO）和科乐美（KONAMI），加上先前的两家公司，这6家公司被称为任天堂的“六大软件商”（当时一般业界所称的“六大软件商”就是指这6家）。随着加盟厂商的日益增多，任天堂对软件采取了非常严格的控制政策。首先利用“Family Computer”作为登陆商标，把FC相关产品的控制权牢牢掌握在自己手里。从1984年夏开始，又制定了著名的权利金制度：1.软件内容须经任天堂检查；2.一年内只能制作3款软件；3.卡匣全由任天堂制作。现在看来，这种管理手段对控制软件质量相当有效，而且任天堂通过收取权利金一方面大赚特赚，另一方面也把各个游戏厂商牢牢操控在自己手里。许多后来才加入的公司，即使卖了100万个卡，也很少再有盖大楼的，其原因就是“权利金”。像NAMCO及HUDSON若要自行生产卡匣，每个卡匣要付100日元权利金，若交给任天堂生产，则不需缴纳任何费用。至于另外4家，则是收取700日元，但仍可自行生产卡匣，而后来加入的公司，则一律为2000日元（含卡匣生产，任天堂卡匣生产费通常为1000日元）。这些可以盖大楼的日元，都已通过权利金流入到任天堂的金库中了。此时几乎所有的著名厂商都操控在任天堂手里，后来NAMCO和HUDSON因为PC-E的事情惹恼了山内老爷子，一怒之下将他们的特惠政策取消，他们也是敢怒不敢言，这已经是后话了。

从另一方面讲，那些著名的厂商能俯首称臣，也是因为任天堂自己的产品成了第三方厂商的最佳范例，让人不服不行——1985年9月13日，由宫本茂亲自领衔制作的《超级玛利》开创了游戏业的新纪元，以KONAMI著名游戏制作人小岛秀夫的话来概括：“操作、故事、游戏目的、谜题设置、Boss、隐藏要素……为游戏制定了规则，可以说现在所有的游戏都是依此而派生发展的产物。”《火焰之纹章》、MOTHER、《萨尔达传说》……一长串耀眼夺目的名字伴随着任天堂日益璀璨生辉。FC的巨大成功使得任天堂从此一飞冲天，一个千人规模的企业年纯利从1985年开始一直保持在5亿美元以上，其股票成为东京证券交易所绩优股的代名词，一度超越了3万日元大关，市值超过了松下等巨型企业，很多人都把任天堂的成功誉为新时代的商业神话。在FC成功的光耀中，我们可以看到山内溥、宫本茂、岩田聪、荒川实、上村雅之等一系列光芒四射的名字，他们不但是缔造这个辉煌的人，到现在，他们已成为这辉煌的一部分。

直到1996年1月，FC的辉煌才算告一段落。任天堂官方宣布终止FC的生产，而此时FC的全球销量已超过6000万台，其中日本1800万台，如果再算上各种兼容机，数量更是大得惊人。那么，以现在的眼光来评价FC对整个电玩产业的贡献，实际上不只是简单地使家用游戏机从第二代迈到第三代，更重要的是FC一改第二代游戏机的软件开发模式，创造了以授权方式有序地掌控游戏软件的开发和生产，一方面排除了劣质游戏软件的出现，另一方面也保证了游戏机硬件和软件生产商两方面双赢的良好局面，使得家用游戏机产业的发展有了坚实基础，藉此发展起来的一批成功的游戏软件制造商真正成为电玩产业的第二支柱。

难忘的回忆

“天堂的玩具”

——星河（知名科幻作家）

我从没有过属于自己的游戏机，最早的游戏机好像是从弟弟那里借来的。我们一起玩《坦克大战》和《霹雳神兵》，在电视前的浴血奋战中培养出我最初的合作意识——根据后者我还写出了《把手柄换成冲锋枪》。不过更多的时间还是看弟弟自己玩，玩原始的“三国”，玩经典的《魂斗罗》，玩著名的《超级玛利》——这位水管工人的经历曾风靡一时，可惜我至今仍一窍不通。看着主人公娴熟地跳来跳去，与我一同观赏的小外甥开口问道：“这是去哪儿啊？”“咱们去天堂。”弟弟随口答道。我对这一回答的印象极为深刻，那一跳，甚至让我感觉到一种心灵的升华。本来我写文章从来不会从头写到尾，可这次我却趴在枕上（那时尚无电脑）一口气写出了那个极为伤感的故事——《咱们去天堂》。

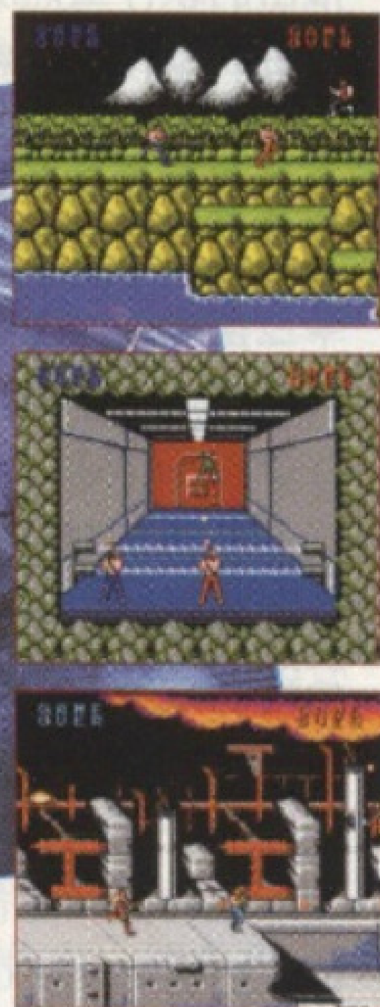
对于中国游戏玩家来说，FC才是游戏开始大行其道的起点，而对于中国的电子游戏产业来说，FC是他们起飞的跑道和翱翔的天空。想当年“老四强”在中国FC玩家中的名号可谓无比响亮，一方面由于它是FC游戏中最早出现的一批合卡之一，令玩家们感到格外超值，另一方面也是因为它集合了FC最出色的4款动作射击游戏（均用双人游戏），这4款游戏对于引发中国玩家对电子游戏的极大热情起到了不容忽视的作用。有趣的是这4款游戏都出自KONAMI之手，由此我们也可看出“KONAMI出品”在FC游戏中占所据的非常重要的地位，下面就让我们来回顾一下这经典的“老四强”吧。



游戏，从这里起飞

魂斗罗 CONTRA

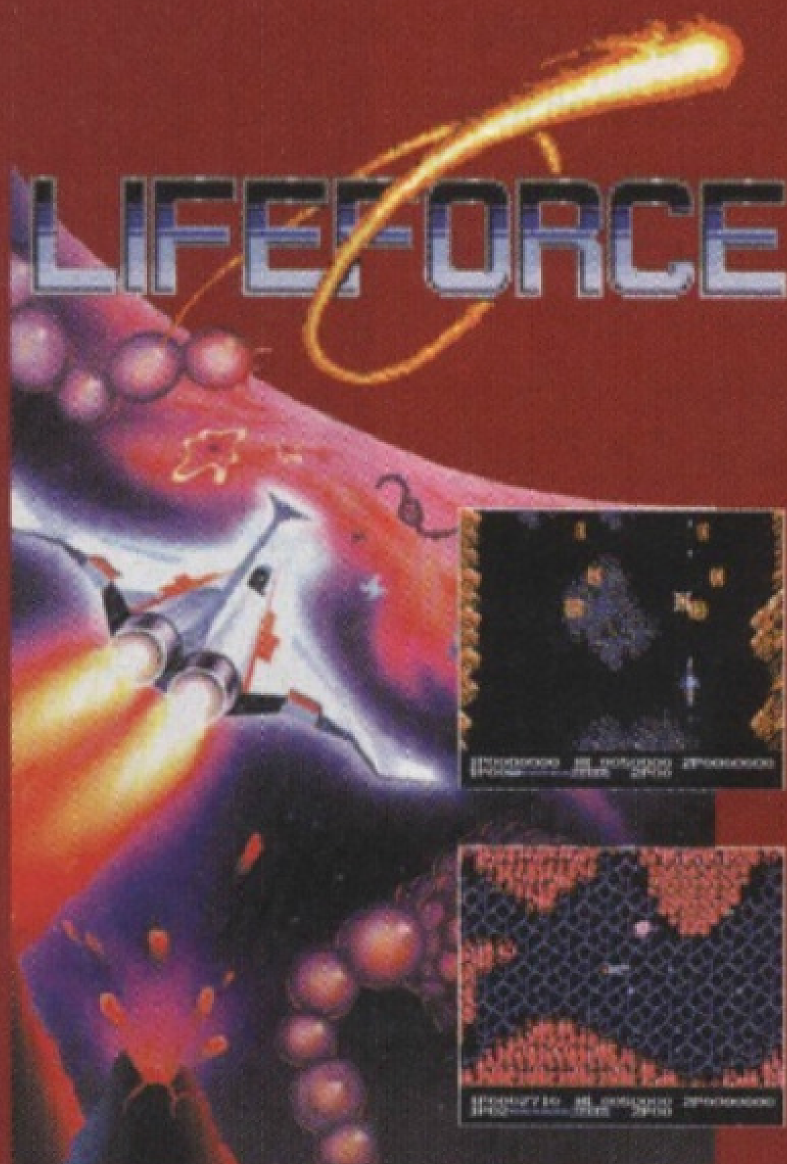




曾经有一些游戏影响了一代人的童年，《魂斗罗》就是最为典型的一个。《魂斗罗》本来是KONAMI推出的一款动作射击类街机游戏，在KONAMI加入FC阵营后便对其进行了移植。《魂斗罗》的原意本来是热血斗魂与游击战术的完美结合体，是拥有“魂斗罗”称号的史上最强战士。游戏讲述Bill和Lance两个战士摧毁外星异形的艰难历程，也算是科幻游戏的先祖吧。《魂斗罗》在日本推出时正是RPG渐渐兴起之时，日本玩家的注意力正渐渐被吸引到作为新类型的《勇者斗恶龙》和《最终幻想》上，所以《魂斗罗》在日本并没有引起多少反响。然而KONAMI绝对不会想到，他们干脆没有当作是重点的游戏传到中国之后，会引起那样巨大的轰动，会带来那样巨大的影响。

那时中国FC玩家接触的游戏类型还比较有限，他们需要上手容易、玩起来比较刺激的游戏，而不是看起来繁琐冗杂的文字游戏，《魂斗罗》的适时出现，使其成为当时FC游戏的龙头老大。游戏中两位主角一边空翻一边横扫群敌令无数玩家心醉痴迷，多种游戏方式也使得游戏内容更加丰富多彩。例如在一代游戏中除了横向卷轴的游戏模式外，还有纵深射击模式和纵向跳跃移动模式，到了二代《超级魂斗罗》又增加了俯视伪3D视角使主角可以八方向移动。在武器上的变化更是多种多样，除了玩家们的最爱——散弹枪外，还有火焰枪和激光枪，在《超级魂斗罗》中又有火焰喷射器和连射机枪，而在《超级魂斗罗Ⅱ》中又增加了强力炸弹作为“保险”。直到现在，《魂斗罗》已经延续到了PS2上的《真魂斗罗》，而魂斗罗战士的招牌动作——空翻射击及部分特色武器都被原封不动地保留下来，让老玩家们在玩《真魂斗罗》时，也会时时回味起当年FC上的《魂斗罗》系列。

沙罗曼蛇 LIFEFORCE



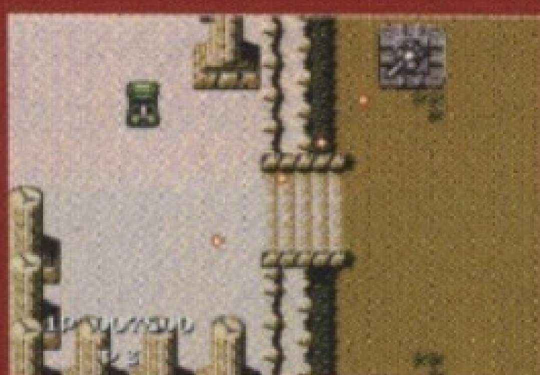
实际上，《沙罗曼蛇》只是KONAMI著名射击游戏系列GRADIUS的一个分支，GRADIUS作为一个比较庞大的游戏系列，大致上是由正统GRADIUS系列、LIFEFORCE系列和PARODIUS系列3个部分构成。作为正统一支的GRADIUS系列（国内流行的译法是《宇宙巡航机》）在中国几乎没有多少影响，反倒是《沙罗曼蛇》大红大紫，自1987年9月25日推出之后，成为中国玩家射击游戏的启蒙之作。而这一切也并非偶然，《沙罗曼蛇》的确有其过人之处——通过获得能量胶囊，可由玩家自行决定的提升速度、发射导弹、大范围弱攻击、小范围强攻击、使用子机、使用防护罩的独特升级成长方式，作为此系列的一大特色被有效地保留下来，整个升级方式相当自由，如何升级也成为该游戏一个重要的研究课题。《沙罗曼蛇》在原《宇宙巡航机》的基础上增加了双人合作及双数版面为纵卷轴这些新特性，让游戏的内容更为丰富有趣。而场景设计也是此游戏一个令人印象深刻的地方，从每关的背景来看，都可以看出制作者想要表现出“巨大的反差”——时代上的反差、古代与未来文明的反差、空间上的反差、无机质与有机质的反差……有趣的是，玩家所操控的是一架超越了时间与空间的“超时空战斗机”。说到这儿忽然想到一个有趣的问题，如果我们真的能穿越时间与空间，那么已对彩京都开始厌倦的我们，还会不会对《沙罗曼蛇》感兴趣？这是一个深刻的问题，值得好好想一想。但不管怎么说，我们玩射击游戏，还是从《沙罗曼蛇》开始的。

赤色要塞

JACKAL







《赤色要塞》也是KONAMI于1988年移植于街机的一款动作射击游戏，它在中国玩家中的良好声誉就是从家用机版开始建立起来的。游戏难度应该说是相当高，而上手却格外容易。玩家操纵一辆军用吉普杀入敌后解救战俘，除了只能向上方射击的机枪外，还可向8个方向投掷手榴弹，这也是最主要的攻击方式。此外还可直接用吉普车去轧死敌兵，而在对付敌人坦克、炮台、船只及破坏建筑物时，手榴弹则是最佳选择。如果能救出"亮人"（闪烁的战俘），则可将手榴弹换成火箭炮，每多救一个"亮人"，火箭炮就可提升一级，最终可变成爆炸时能向4个方向溅射的"四花炮"。《赤色要塞》对每一关的平衡性和难易度都设定得相当好，让玩家既不会一帆风顺，也不会寸步难行。玩家的吉普车经常需要穿行在敌人的交叉火力中，水平不高的玩家往往会顾此失彼，不是被合围就是遭到流弹的暗算。在将战俘送上飞机时，如果有两名玩家配合，则可让其中一名玩家负责警戒。但如果只有一名玩家，则往往需要先将机场周围的敌人清空再送战俘登机，而机场附近的战斗除了关底Boss外往往都是每关最紧张激烈的地方。还记得第一次费尽千辛万苦在千钧一发之际将最后一关的超级坦克斩于马下之时，那种兴奋，那种快乐，那种充满胸膛之间的满足感，绝对不是简简单单就能说清的，而这种快乐是所有FC玩家都不止一次曾拥有过的。

绿色兵团

RUSH'N ATTACK

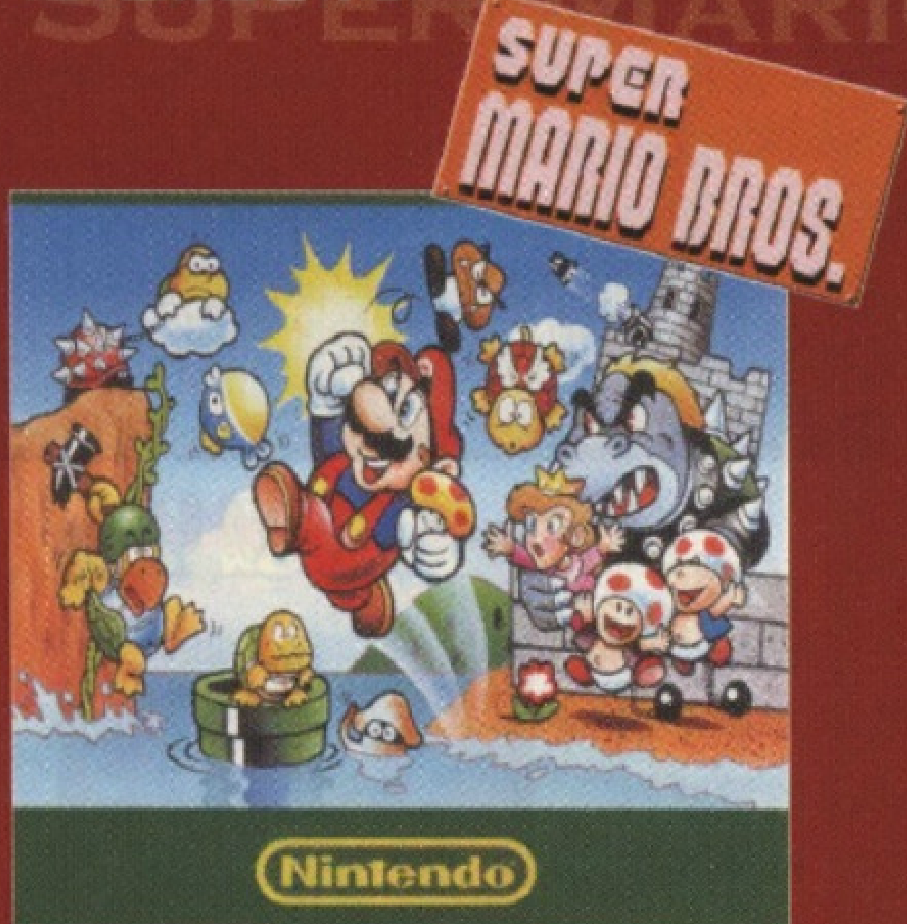


《绿色兵团》发售于1987年4月10日，整部游戏除了因机能不足造成画面缩水外，基本上忠实地再现了2年前的街机版《绿色兵团》。游戏内容很简单，就是杀入敌军阵营去摧毁秘密武器。游戏的上手则更简单，就是操纵一名特种兵一边向前（右）跑，一边使用短刀不断刺杀敌人，并且可从某些特定敌人身上缴获到武器。除了会遇到持枪和不持枪的普通敌兵外，还有飞脚敌兵、空降兵、炮兵及恶犬、地雷等多种阻挠考验玩家，而玩家在大多数情况下都只能凭借短刀和灵活的跑跳来与敌人周旋。因此这个游戏的难度可以用噩梦来形容，往往一个很小的失误就会发生全盘皆输的情况。最可恨的是竟然不允许续关，但也正因为如此苛刻，才使得能通关的玩家获得更大的成就感，而能一命通关的高手也不乏其人。可以说，在中国的电子游戏玩家中，有相当多的动作游戏高手就是在《绿色兵团》中培养起来的。

说起动作类游戏，应该算是FC游戏中的精华所在，正是这类游戏才使FC的游戏机能得以在玩家面前充分展现出来。尤其是在中国，受到玩家普遍欢迎的FC游戏多半都是动作类的。在这一类游戏中，令人难忘的的经典系列数不胜数，除了最著名的《超级玛利》，还有《冒险岛》、《洛克人》、《忍者神龟》、《双截龙》、《恶魔城》、《忍者龙剑传》、《松鼠大作战》、《魔界村》、《彩虹岛》、《脱狱》、《赤影战士》（又被称作"水中魂斗罗"）等，这些经典系列中的每一款游戏，都是每一个FC玩家所不能忘怀的，正是这些经典，才引发了中国玩家极大的游戏热情，才使得中国的民族电子游戏产业（比如小霸王、裕兴）获得雄厚的资金积累而得以突飞猛进地发展，下面我们再抽出几个经典系列以作回顾。

超级玛利

SUPER MARIO BROS.



20世纪80年代初，随着FC的问世，任天堂公司的业务范围扩展到诞生不久的家用电子游戏市场上。FC最初几年的表现只能算是差强人意，它急需一部代表作帮助自己站稳脚跟并打开更大的市场。这时，宫本茂把《超级玛利》带到了人们面前。

1985年发布的《超级玛利》虽然在情节上极为简单，还是英雄救公主的套路，但与以往的动作游戏相比，有着许多创新之处。例如游戏场景是横向移动而不是限制在一个单独的屏幕内，玛利可以跑、跳，可以落下来压扁敌人。另外在游戏中还藏有许多宝物和秘密——蘑菇可使马利的身体变大，花朵可使玛利发射火球，这些宝物必须通过撞击标有问号的砖块才能得到，砖块里还藏有硬币，有时还可以加人。有些砖块是隐形的，玩家只有凭借直觉加上不断试验才能确定它们的位置。游戏中还有一些特殊场景可让玩家跳关，另外还有一些关是在水中游戏的场景，这也是以往动作游戏所没有的。总之，《超级玛利》是想象力和创造力的完美结合，在随后几年内成为许多动作游戏效仿的典范。



迄今为止，《超级玛利》在全球各地共售出4000多万份，许多人之所以购买FC就是为了玩这个游戏。《超级玛利》能带给玩家的，正像比尔·罗帕（暴雪娱乐公司）谈起《超级玛利》的制作者宫本茂时说的那样：“宫本茂不只是年复一年地制作游戏，他是真正创造世界的人。从你开始玩游戏的那一刻起，你就能清楚地感觉到他的思想、他对细节的追求和他对游戏的热情，他能让你在头30秒内就领略到游戏的乐趣，在这方面没有哪位设计师能做得比他更好。他不断为游戏业的发展指明方向，他从未忘记过什么是真正的乐趣。”

高桥名人的冒险岛



几乎与《超级玛利》同时为中国FC玩家所喜爱的，就是这款由HUDSON于1986年制作的《高桥名人的冒险岛》。这位高桥名人原名高桥利幸，由于他在HUDSON制作的另一款著名射击游戏《星际力量》中每秒16次按键的神技，而使他成为日本家喻户晓的人物，与之相关的产品也纷纷推出，其中就包括这款《冒险岛》。主角高桥是个可爱的小胖子，他跑跑跳跳的冒险之旅很容易让人联想到那个水管工玛利。不过他的拳脚功夫实在是不行，既不能踩扁爬山蜗牛，也不能打爆过海乌鸦，只能凭借手中飞斧开路，还要不断找水果吃才能有体力跑路，不过有时也可借助滑板代步，或招来小精灵引路——所有道具都要靠踩（或打）碎蛋壳来获得。到了4年后的1990年，HUDSON又推出了第二代《冒险岛》，除了增加多种武器道具外，还可以将道具进行储存。在代步工具上增加了怪兽骑乘，不同怪兽所拥有的功能也不尽相同，使得游戏的趣味性进一步增强。此后HUDSON又分别于1992年和1994年推出了第三代和第四代《冒险岛》，武器道具增加到了数十种，可供骑乘的怪兽也更加丰富多样，在游戏方式上也开始变得复杂起来。不过从一代到四代，《冒险岛》还是保持了一些不变的特色，例如游戏的画面风格，主角的憨厚形象，敌人的可爱造型，投掷武器的攻击方式，必须吃水果才能保持体力（这一设定只延续到第三代）等。而最为一成不变的，就是每一代的游戏难度都是上上级，尤其对跳跃的操控要求更是达到苛刻甚至BT的境界，任何玩家如不勤加磨练休想轻松过关。有消息说，HUDSON已经决定为纪念FC发卖20周年，而将FC版的《冒险岛》移植到NGC上再次发行，这充分证明《冒险岛》不论是在中国还是在日本，都拥有深入人心的历史地位。

双截龙 DOUBLE DRAGON

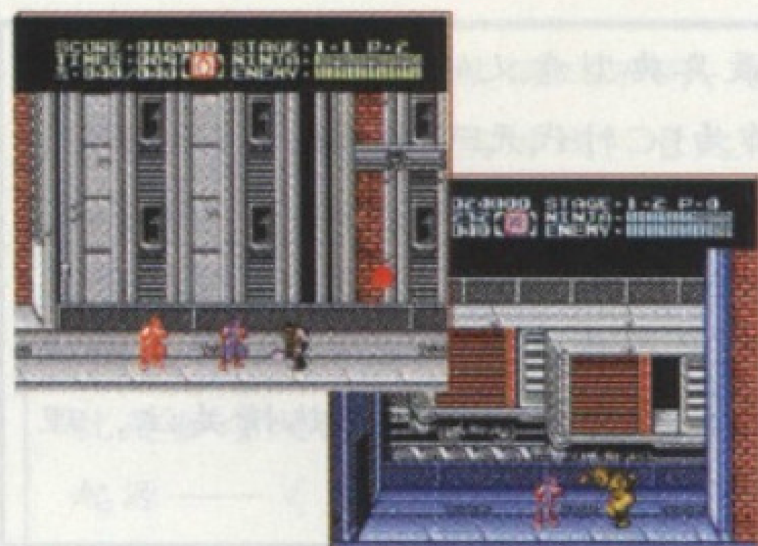


《双截龙》系列是DATA EAST公司一开始在街机上推出的著名动作游戏，后来被移植到了FC上，并连续推出了三代。其情节依然是当时很盛行的英雄救美女套路，不过从对动作游戏的设计思想上来看，它在很大程度上开创了动作游戏另一个领域的先河。它的许多设计都是具有开创性的——首先是八方向运动，在《双截龙》以前的动作游戏中，人物活动的空间只在于前后，上下空间的延伸通过跳跃和下蹲来实现。而《双截龙》则把整个人物活动的空间开放化，在一个画面内人物可以做8个方向的运动，这一设计成为日后动作游戏的一个规范。其次是设置了拳、脚、跳3个按键，而且通过不同组合结合方向键能使出肘击、膝冲、飞脚、倒踢、头撞等种类繁多的攻击动作，这种设定模式也一直为后来的许多其他动作过关游戏所采用。另外值得一提的是，FC的《双截龙》可以双人协作共同游戏，这在当时是少之又少，它可使两个玩家在“同甘共苦”中大大增加游戏的投入感，而获得更多的乐趣。所有这些开创性的设计，都成为日后乃至现在许多动作游戏所共同遵循的设计准则。

忍者龙剑传 NINJA RYUKENDEN



对于每一个老玩家来说，《忍者龙剑传》都应该是个相当熟悉的名字，而对于一些从PS、PS2开始游戏生涯的玩家来说却是个相当陌生的名字。他们听说到这个名字，是因为有个叫TECMO的公司做了个性感的格斗游戏系列叫《死与生》，还要在XBOX上出一款炫目的游戏叫《忍者龙剑传》，他们不知道，TECMO的辉煌早在FC时代就已开始，《忍者龙剑传》的传奇早在FC时代就已开始谱写。



TECMO在1989年推出动作游戏《忍者龙剑传》，故事描述作为现代忍者的主角为追查父亲死因而与谜之犯罪集团作战。游戏在操作性和速度感上都很强，而且忍术的应用和丰富的流程，让玩家一开始接触便对这个游戏产生了浓厚兴趣。而1年之后发售的《忍者龙剑传Ⅱ——暗黑的邪神剑》在各方面都比一代更胜一筹，无论音乐、画面还是游戏的平衡性都堪称最强。游戏共有7关，关卡的长度越到后面越长，最后关底Boss三次变身的设计为后来很多游戏所采用。游戏主角自始至终只能用一把龙剑，不过影子和忍术的加入多少提高了忍者的攻击力和攻击范围，而游戏精髓也正是对影子和忍术的合理运用。在操控上，对玩家的"微操作"提出了严格要求，出刀的准确性和时机必须熟练掌握，能够跳起一刀斩下红球并同时吃掉里面的宝物这一技巧必须学会。此外由于忍者不能直接从墙的侧沿爬到墙头上，因此游戏者就必须学会"反跳"这一技巧才能顺利上墙。游戏画面给人留下很深的印象，尤其是2-1的火车关、2-2的雪山关和3-1关的闪电黑夜给人耳目一新的感觉。音乐则是扑朔迷离，配合古典风格的人设，实在让人欲罢不能。此后TECMO在1991年再接再厉，推出了该系列的第三作《忍者龙剑传Ⅲ——黄泉的方舟》，游戏在画面和音乐及人物动作的流畅性等方面做出了大幅度增强，在同期推出的其他动作游戏中几乎没有能望其项背的。但游戏取消了上代中的影子系统，取而代之的是武器升级系统，而且为了照顾一些低龄玩家把游戏难度降到很低，这就让一些熟悉了上代的系统和超高难度的核心玩家很不满意，在他们眼中只有超高难度才是《忍者龙剑传》的本质。换句话来说，《忍者龙剑传Ⅲ》在他们的眼中是一部狗尾续貂的作品。

难忘的回忆

"我所迷恋的《俄罗斯方块》"

——鲍岳桥（联众公司总裁、UCDOS汉字系统发明人、联众世界创始人）

严格意义上来说，我还不能算是一个专业的游戏玩家，因为我喜好和选择的游戏类型多数是那些上手容易、不需要为练功升级过关而辛苦奔忙的益智类游戏。最早接触游戏是在很小的时候，有一次姐姐带我去街机厅，在投了一枚硬币之后，游戏在短短的十几秒后就结束了，游戏在当时并没有引起我的丝毫兴趣。

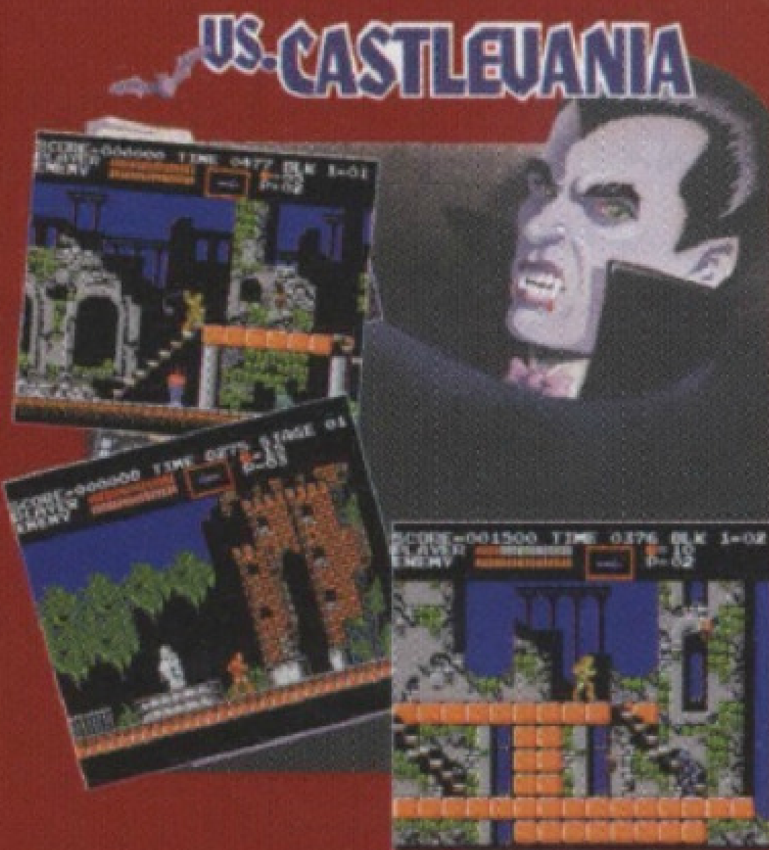
对我影响最大、真正使我着迷的游戏是《俄罗斯方块》，起初在FC游戏机上看到这款游戏时，简单的操控、极具想象力和挑战性的游戏方式立刻吸引了我。后来的PC版更是促进了大学时代的我对计算机的浓厚兴趣，当时为了努力突破游戏中9级的挑战极限，可谓挖空心思，《俄罗斯方块》的游戏水平也在那一段时间内迅速提高，我曾经一度标榜自己"方块水平比编程水平更高"。毕业后，我被分配到杭州一家国有大型橡胶厂的计算机机房工作，工作之余，《俄罗斯方块》依然是我的最爱。

其实我喜爱的几款早期游戏，往往都具有上手容易、画面简单、趣味性强的特点，因此对我的吸引力也更大。其他人也曾向我推荐过广受好评的《仙剑奇侠传》和"大菠萝"，但在玩到"仙剑"的迷宫时，由于迷路我便彻底放弃了。

后来在创建构思联众世界的模式时，之所以选择了互联网来做益智类棋牌游戏，也和早期这些游戏对我的影响有一定关系，而利用网络来进行游戏的竞技挑战，对提升玩家的游戏水平有很大帮助，联众提供的游戏比赛观看模式就是最好的证明。我也相信，就目前的情况来说，联众《俄罗斯方块》玩家的平均水平是世界范围内最高的。

记得有一次，韩国最大的棋牌网站总经理来联众访问时，得知我与他一样，也是一名《俄罗斯方块》的同好，于是在联众进行了一场友谊赛。最后，我以10:0的成绩大获全胜，《俄罗斯方块》的水平又一次得到证明。

恶魔城 CASTLEVANIA



提起《恶魔城》这个名字，恐怕每一个玩游戏的人都不会陌生，这个系列的邪恶主角是吸血伯爵Dra-cula，他要用黑暗的力量来统治全世界。而正义的一方是有着超人力量的贝尔蒙特（Belmont）家族，居住在罗马尼亚，他们的使命就是不惜一切代价阻止吸血伯爵的黑暗计划。

本系列游戏从《恶魔城》开始，达到真正完美的是PS上的《月下夜响曲》，最令人惊异的是GBA上的《白夜协奏曲》，最令人期待的则是将在PS2上推出的《无罪之挽歌》，而开始成熟的，就是在FC上的三代作品。1986年，恶魔城系列最轰动的一作《恶魔城Dracula》日版在任天堂磁碟机上登场。能够升级的皮鞭，圣水瓶、十字架等多种道具的使用，以及流畅的动作、华丽的画面、动听的音乐，令所有拥有磁碟机的玩家为之疯狂！游戏共6关，当打过第6关时，又会从第一关重新开始，难度增加一倍，不过增加了更多的隐藏宝物。1987年，此作的美版CastleVania以卡匣形式发售，顿时引起轰动，于是KONAMI又很快将此作从FC移植到多种游戏平台上，包括PC、Amiga和Commodore 64。而《恶魔城Dracula》的日文版卡匣在1993年才推出，和美版的不同之处在于新增加了一个Easy模式。1988年，恶魔城系列又推出了日文磁碟版的续集——《恶魔城：咒之封印》（美版卡名为CastleVania Ⅱ：Simon's Quest）。故事延续一代的情节发展，但由于在情节上注重"寻找"，所以游戏由单纯的动作类变成动作角色扮演（ARPG）。游戏没有关卡的概念，玩家可随处走动去寻找Dracula的遗骸，而且引入时间变化的概念，当玩家在晚上进入森林时，会发现恶魔比白天强大了很多。比起一代，本作要求玩家不仅身手敏捷，还要会动脑子，否则有些谜题是无法解开的。另外游戏对整体完成的时间也有限制，时间过长就不能看到Good Ending了。同年，此系列在FC上的究极大作《恶魔城传说》上市！将任天堂的机能发挥到极点，游戏方式同一代极为相似，但画面及音乐得到了极大提升，还引入了同伴及分支情节的概念，共有15关，是一部能让人废寝忘食的大作！

对于中国FC玩家来说，能与动作类游戏相提并论的，恐怕就只有射击类游戏了，最具典型意义的一个代表就是前面“老四强”中提到过的《魂斗罗》系列。尽管如今传统射击类游戏已成落日余辉，但作为FC时代无可争议的主流游戏类型，留下了无数为后世奉为经典的游戏作品，像同样是前面说过的《沙罗曼蛇》系列和《赤色要塞》，还有《坦克大战》、《1942》、《兵蜂》、《铁板阵》、《怒》、《古巴战士》、《荒野大镖客》、《联合大作战》、《最终任务》（又被称作“空中魂斗罗”）等，而这些游戏也给经历过那个时代的人们带来无数欢愉及至今难忘的回忆。同动作类游戏一样，射击类游戏也使得FC的游戏机能得到完全发挥，尤其是在中国，它与动作类游戏同样受到玩家们的热情关注，理所当然成为FC游戏中的另一大主流。下面就再甄选其中数款影响巨大的作品，以缅怀那段逝去的时光。

坦克大战 BATTLE CITY

最早的一批射击游戏并没有横向或纵向卷轴，而是在一个固定的画面内进行游戏，像广为人知的《大蜜蜂》、《小蜜蜂》、《打蜘蛛》等，而《坦克大战》也属于此类，它是早期射击游戏中最有趣、最富创意的一款。FC上的《坦克大战》是NAMCO在1985年移植于其1980年制作的街机版游戏，将街机版《坦克大战》原封不动地搬到了FC上，支持2人协同作战。在保证自己“老家”不被摧毁的前提下，想方设法利用各种地形屏障为掩护，消灭掉一定数量的敌人坦克即可过关。在游戏中如果消灭某些特定坦克还可得到多种特殊道具的奖励，这些道具有的可将敌坦克定住一段时间，有的可让敌方出场坦克全部爆炸，有的可使己方坦克在一段时间内无敌，还有的则可给己方“老家”加上一圈铜墙铁壁而最厉害的是能加强己方坦克火力的道具。在30个版面的游戏中，难度逐渐提高，地形各不相同。简单、有趣可以盖括这个游戏的全部，因而广受男女老幼几乎所有FC玩家的喜爱，在多一半的FC游戏合卡中都可找到它的影子。后来又出现了一些非官方制作的改版《坦克大战》（例如《坦克90》、《坦克2D》、《坦克3D》等），加入了更多的关卡、更多的地形和更新的特性（例如敌人也可吃宝物）。直到现在，仍然有许多编程爱好者在编制自己的“坦克大战”，有不少优秀作品被发布在网上。我们有时还可能看到，一些人聚在电视或电脑屏幕前，摆弄着屏幕上的两辆小坦克，左一炮右一炮，其乐融融……





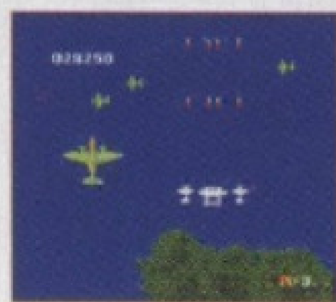
铁板阵 XEVIOUS

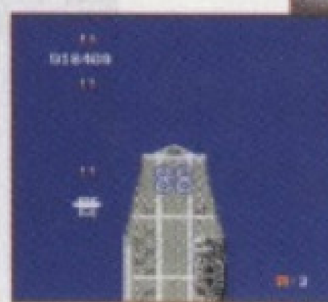


《铁板阵》发售于1984年11月8日，它对当时射击游戏的深远影响不言而喻，就是这款游戏的出现造就了NAMCO的办公大楼——铁板阵大厦及其日后延续至今的辉煌。当时绝对出众的画面及严谨的设计是这款游戏成功的必然保障。严谨庞大的背景设定不只体现在游戏之外，更深扎于游戏的每一个过程，甚至每个敌人都有自己独特的作用，而不只是被玩家射击或过来放弹幕那样简单。更可怕的是，游戏中的敌人甚至不像一般同类游戏中那样“视死如归”，而是有着强烈的求生欲望，这种空前的真实与严谨即使在今时今日也实属罕见。续作《超级铁板阵》在两年后（1986年9月19日）于FC平台登场，在沿袭《铁板阵》优秀要素的同时，在各方面都进行了强化。而最值得一提的就是游戏中竟然包含着丰富的解谜要素，玩家在游戏中除了射击之外还必须解开谜题以寻找继续进行游戏的出路。

1942

本作移植自CAPCOM的街机同名游戏，于1985年12月11日上市，制作人就是日后大名鼎鼎的冈本吉起，而这也是他加入CAPCOM之后的第一个游戏（冈本吉起最初是KONAMI的设计师，制作有Time Pilot和Gyruss两款射击游戏）。游戏以第二次世界大战中的太平洋战场为主题，游戏中敌我双方都忠实再现了历史同期的一些武器装备，包括日本海军久负盛名的军舰。玩家操纵P-38战斗机通过简单的八方向操作及两个按钮来实现空战的模拟，游戏秉承CAPCOM一贯的风格，美中不足的是游戏的操作手感有些僵硬，这个问题在3年后的续作《1943》中得到了很好的改善，而且《1943》中还加入了一些有关升级的要素，只可惜前作被人称道的高难度不复存在了。







与动作、射击类游戏不同，角色扮演类游戏在当今是中国玩家们的最爱，然而在FC时代，角色扮演对中国玩家来说是接触比较晚的一类游戏，它起源自ENIX的《勇者斗恶龙》，也是在日本首先受到玩家普遍关注和喜爱的。在中国，由于语言上的障碍和文化上的差异，它当然不会像动作、射击类游戏那么受欢迎，早期FC上的RPG只能是一些"骨灰级"玩家的"研究"对象。直到后来中国人开发出自己的RPG，才为大多数玩家所接受和喜爱，成为主流游戏类型。但无论如何，RPG是从FC开始的，从那时所创立起的角色扮演游戏体系（例如角色升级系统、魔法系统、武器道具系统等），就是如今大行其道的网络角色扮演游戏，也都依然遵循着这些最基本的原则。下面就让我们来回顾一下角色扮演游戏的起源——《勇者斗恶龙》……

勇者斗恶龙 DRAGON QUEST

在《勇者斗恶龙》（DQ）出现之前，RPG并没有在日本造成流行，很多人并不认同这种新出现的游戏类型。因此ENIX找来当时《少年JUMP》上极红的漫画家鸟山明，又联合了著名程序设计师中村光一、著名游戏设计者堀井雄二以及著名作曲家杉山公一，并且在《少年JUMP》上连续数月刊登第一手游戏介绍及各角色图像，藉以吸引当时"超过百万"的漫画周刊读者。由于当时游戏介绍都有专门的书籍，因此刊登在非游戏杂志上的影响力会有多大令人怀疑。而ENIX所抱的想法则是：《漫画周刊》有数百万名读者，总比"不到"100万读者的专门志来得有效果，又何况漫画及游戏都属于"娱乐"，且游戏的怪物设计又是该刊物受欢迎的画家鸟山明，读者在爱屋及乌的心理之下，也会喜欢上游戏。

勇者斗恶龙





当时鸟山明会答应ENIX的邀请，也是着眼于吸引游戏机上的玩家来买其作品，达到相辅相成的效果。而实际上也正是如此，DQ第一周就卖出75万套，而最终销售量则是150万。不只是卡匣，连相关产品也是大卖，而图像的授权更使得ENIX及鸟山明赚了一笔。其实DQ并不是由ENIX一家公司所制作，而是数家公司合作下的产品，到了三代更有多达近20家公司参与。由于参与公司众多，因此游戏内容之丰富、创意之独特以及故事之引人入胜，皆为当时第一。而三代更是在大游戏中加入一些小游戏，使其内容更加丰富，也使DQ不是只有战斗可玩而已。

DQ更创造了玩家买卡匣必须排队的现象，甚至为了买它，许多学生、公司员工不惜逃课、跷班，只为了提早玩到DQ。由于数代皆是如此，因此DQ又号称为"日本国民RPG"，可见其在RPG界的地位。

DQ1的剧情是非常简单的中世纪勇者杀恶龙救公主的童话故事，尽管如此，作者崛井雄二在简单的故事背后，巧妙安排了远古勇者洛特的传说，使得DQ1的世界观变得深邃迷离，令每一个玩者都心驰神往。正如龙枪之父西克曼所说："当阿拉贡在魔戒团的故事中，对霍比特人述说有关贝伦和鲁西安的故事时，我们对于整个世界的历史有了一种深邃的感觉，仿佛是透过迷雾观看远处山丘上的一座城堡。这就是时间所给予我们因距离而产生的真实感。"洛特传说刺激了玩家的想象力，大大增强了游戏时的代入感，使DQ1确立了自己在RPG领域不可撼动的王者地位。

就国内玩家来说，与DQ1的第一次接触应该是非常艰辛的。当DQ1出现在中国玩家面前时，大部分玩家脑子里根本没有RPG的概念，相信大多数人可能只是冲着鸟山明绘制的卡匣封面而买来玩玩的。而面对这样一个画面简陋、主角学螃蟹横着走路、全是蝌蚪文

难忘的回忆

"FC时代的游戏带给我不同的理念"

——蔡明宏（大宇资讯研发部经理、"轩辕剑"之父）

FC对我的影响并不是主机本身，而是FC这个时代所创造出来的游戏，这些游戏创造了FC的王朝，带来了许多游戏的观念，也影响了我日后所做的游戏。

第一个当然就是闻名遐迩的《超级玛利》，简单又可爱的跳跃动作（当时连许多综艺节目都争相模仿玛利的跳姿）、个性化的NPC角色、配合横向的滚动条、简单又直觉的玩法，让再小的小朋友都能迅速上手（真的有很多小朋友玩得比我好），那时候我就认为"游戏"一定要让所有人能以最短的时间上手。

说起与RPG的第一次接触，就一定要谈到《勇者斗恶龙》（Dragon Quest）。刚接触这个游戏时只觉得怎么会有这种都是字的游戏，但慢慢品味之后却意外地让我感受到RPG的魔力，看着自己的角色渐渐强大，第一次感受到成长的乐趣。生动的故事（那时我当然看不懂日文，但英雄拯救世界的片段明眼人自然一目了然）就这样令我坠入RPG的世界，接下来在二代中与伙伴相逢的感动，让我差一点掉下泪来。三代职业的多样性让我站在露依达酒店（三代中聚集各路英雄的地方）前整整花了一晚上思考要怎么组成我的队伍。至此，DQ系列奠定了RPG类型是游戏主流的地位，也对我日后制作RPG游戏影响深远。

《最终幻想》（Final Fantasy）系列则让我勇于去创造更多元的系统（如一代横向战斗、飞空艇的出现，二代的熟练度系统，三代的召唤兽……大多太多了）来增加游戏乐趣。《女神转生》则灌输给我怪物可以是伙伴以及收集是种乐趣的观念，光是跟怪物的沟通与合体就不知道花掉我多少个夜晚（隔天上课总是睡眠不足）。

除此之外，FC还有很多类型的游戏也对我有很大影响，如加入RPG要素的动作游戏《萨尔达传说》、射击游戏《沙罗曼蛇》、战略游戏《三国志》（除了光荣外也有好几家公司做，不过我忘了名字了），很多很多。随着时代的进步，新的游戏主机不断推出，效能与功能越来越强，游戏的声光与画面也越来越精致，但游戏带给玩家的基本乐趣却永远不变。

FC时代的每一款游戏都带给我不同的游戏理念，这些游戏不仅影响着我日后走上游戏业这条路（当然PC Game也多少影响我）。我想，它也影响着所有的玩家与游戏制作人员。

不知道在讲些什么、存盘还要记密码、战斗完全不知道是在做什么的游戏，能坚持玩下来的朋友实在可以被冠以勇者之名了。然而只要是打穿了它，几乎不会有人说它不好。尽管说不出什么道理，但就是觉得很满足，觉得很成功，有种上瘾的感觉，这应该就是DQ的奇妙魔力吧。



FC上的其他经典角色扮演游戏还有很多，例如《最终幻想》系列（Final Fantasy）在FC上推出了三代，它是角色扮演游戏发展初期唯一能与《勇者斗恶龙》相提并论的作品。再如《萨尔达传说》，它是由宫本茂制作的任天堂第一款ARPG，同时搭配任天堂推出的FC磁碟机系统成为世界上首款带有记忆功能的游戏。不过中国玩家能接触到的FC角色扮演游戏非常有限，通常大家都知道的比较常见的除了上述几款外，还有《吞食天地》、《伊苏国》等。1990年后，在FC上还出现了几款国产中文角色扮演游戏，如《荆轲新传》、《圣火列传》等，另外某些经典日文RPG系列也出了汉化版，算是稍稍弥补了一下FC对于中国玩家在RPG方面的不足。

其实FC在每种类型的游戏上都有一些不错的作品，除了前面说过的几个主流类型外，在其他类型的游戏中也不乏家喻户晓的名作。像桌面益智类游戏中的《俄罗斯方块》系列，以及有同工之妙的《射击方块》、《玛利医生》、《魔法宝石》等游戏，由于其简单有趣的游戏方式而受到绝大多数玩家，尤其是女性玩家们的喜爱。此外还有《花式撞球》、《炸弹人》、《小精灵》（又叫“吃豆”）等，也都是大家非常熟知且爱玩的游戏。在战略类游戏中最知名的应该就是《霸王的大陆》了，此外还有《超级机器人大战》系列、《火炎之纹章》等也堪称经典，而《三国志》系列在FC上也得到一部分玩家的支持。比较不好的是FC上的冒险类游戏对于中国玩家来说距离还是远了一些，虽然其中也有些不错的作品，但毕竟因为文化和语言上的障碍，而未能得到中国玩家的重视。最后我们再来说说体育类游戏，这一部分在FC游戏中也占有相当大的比例，仅足球就有《天使之翼》、《J联盟》、《热血足球》、《燃烧职业足球》、《特库摩超级美式足球》、《世界杯足球》等系列游戏十余款，而与棒球相关的游戏更是丰富多彩，光《明星职业棒球》系列就出了9款，其他棒球游戏更是种类繁多。网球方面也有10款左右的游戏，如《豪华网球2》、《世界杯网球赛》等。此外还有很多关于排球、曲棍球、羽毛球、保龄球、高尔夫球、相扑、拳击、摔角、赛车、赛马、钓鱼等体育项目的游戏，另外还有模拟奥运会的游戏，例如《KONAMI运动之魂》模拟汉城奥运会，林林总总都加起来也超过了百余款。不过对于中国玩家来说，似乎对FC体育类游戏并没有太高的兴致，除了某些赛车和足球游戏玩的人多一些，其他体育类游戏则少有人接触，因而在中国玩家中也自然不会有太高的人气了。

视野

GameSpy.com 2003年06月21日



同样拥有256MB超大规模显存，同样支持DX9.0，同样是ATI与NVIDIA两家公司的“次时代”显卡，究竟谁在这场双雄会中更占上风？

性能杰出的超采样抗锯齿功能、自适应各向异性过滤功能使得RADEON 9800的性能大大高于同期的GeForce FX Ultra 5800。NVIDIA推出的最高端GeForceFX 5900(NV35)采用256位内存总线带宽，是NV30 128位内存总线带宽的两倍，改进后的“CineFX”引擎（现在为2.0版本）使得NV35具有两倍于NV30的像素描绘性能，改进了的GPU抗锯齿和各向异性过滤引擎，现在称为“Intellisample HCT”，新引擎具有更好的图像质量，使得NVIDIA系列显卡一改“高速低质”的风格。这里不是评测栏目，无法通过数字游戏来区分二者的优劣——事实上，我们区分高低是通过测试软件而不是肉眼，这也证明了同一级别显卡性能的高低属于“微观”范畴，至少常人很难从画质的细节上来判断优劣。

于是，争取更多游戏厂商的支持成为NVIDIA的杀手锏；越来越多的游戏在片头加上了“It's NVIDIA meant to be played”的Logo图案，同样为PC游戏，很多大作却成了NVIDIA的“独占”作品。相比之下，ATI显卡曾以驱动兼容性差而备受指责，不过目前ATI自身的这个问题早已不复存在，但没有游戏厂商的支持，ATI依然成为游戏玩家的噩梦。随着全球PC单机游戏市场的急剧萎缩与XBOX游戏销售的萎靡不振，PC与XBOX软件的“互换特性”将开始显现。由于XBOX使用NVIDIA的图形芯片，XBOX移植游戏的源程序从一开始就是为NVIDIA做优化的，因此这无形中就将ATI排斥出去。例如PC版的《合金装备2》由于移植自XBOX（二者的文件、目录结构完全一致），游戏完全不支持ATI卡，即便是有后续补丁发布，也只针对少数型号；PC版《鬼武者》则会将ATI卡的效能降低70%，以至装完《鬼武者》的ATI用户，等待他们的将是一场噩梦……在这种情况下，用户就不会根据测试分数来决定购买对象，就像不会根据性能来选择PS2与XBOX一样。

显示芯片垄断是大家都不愿意看到的局面，希望“It's NVIDIA meant to be played”不要在某天变成“For NVIDIA Only”。

Gamespot 2003年06月22日



1999年，微软的《都市狂飙》为竞速游戏的发展开辟了一条新路：打破赛道、比赛规则的制约，在一个生动的城市场景中自由驰骋，尽情享受速度的瞬间。今年6月，以开发GTA系列而闻名的Rockstar Games将这种自由风格竞速游戏推向了极致——《午夜狂飙2》用“午夜时分的非法赛车”重新诠释了赛车游戏的定义。无独有偶，Gamespot也公布了《极品飞车——地下狂飙》的最新资料，这同样是个以“午夜时分的非法赛车”为主题的游戏。游戏已全面进入“体验经济”时代，游戏设计师所创造的任何乐趣都必须满足受众的心理需求。显然，在充满压力的当代社会，“娱乐”的表现方式在很大程度上等同于“发泄”——人们需要在生活以外的场景来发泄生活中堆积的负面情绪。夜深人静的时候，摆脱了日常的烦杂，摆脱了规则的限制，去曾经压抑、烦躁的钢筋混凝土森林中尽情发泄，你不再被赛道限制在一定的区域，你自由自在地选择自己的飙车线路，自由自在地选择自己的竞争对手，这就是“非法赛车”类竞速游戏的激动人心之处。夜间的城市灯光也让玩家在光怪陆离中迷失自我，忘却现实。

好玩到底

即使是任天堂公司最忠实的Fans，也不能不承认红白机的辉煌年代早已经过去，现如今它留给我们的只是略带感伤的缅怀。对于许多Fans来说，这种缅怀是很深刻的，不论当今的游戏制作得如何绚丽多彩、博大精深，但对于当年FC游戏的喜爱却总也挥之不去。诚然红白机游戏或是我们最早接触的游戏，但这怀念却不能完全等同于对初恋情人的感觉，喜欢一个人可以没有理由，喜欢一个游戏、一种游戏总该有个理由吧？

那么这个理由是什么呢？为什么我们在今天面对画面极其华丽、音响极其逼真的各类游戏时还会时常想起FC游戏那种简单的界面呢？

“简单”或许就是理由——这并不是在开玩笑，FC游戏的一个显著特点正是“上手简单”。差不多任何年龄层次的玩家都可轻松上手，这无疑使它的玩家群体扩大了很多倍，几乎每个接触到它的人都轻易被它吸引，进而很快体会到它所带来的乐趣并着迷于此。同时，光有“简单的上手”也不行，游戏还必须在可玩性方面大下功夫——一个游戏靠简单的上手吸引了玩家，但要靠什么让大家继续玩下去直至通关？在玩家通关以后，又有什么办法让他玩第二遍、第三遍？FC上的很多经典游戏在这方面都做得很出色，当时被很多玩家看作是“好玩到底”的游戏，像《魂斗罗》、《超级玛利》、《坦克大战》等，上手虽简单，精通却很难，需要玩的人不停地琢磨尝试、反复练习，才能玩出好成绩，而游戏的巨大乐趣也正包含在其中。

以《超级玛利》为例，这是一个非常简单的横版动作闯关游戏，开始时水管工只有前进、后退、下蹲、跳跃等几个基本动作（得到某些道具后会增加攻击敌人的能力）。游戏时不需要复杂的动作组合也可顺利通关，但要想得到好成绩，那就需要仔细钻研一下了，哪个箱子里有蘑菇？哪块石头可以顶出钱？要尝试很多遍才能完全搞清楚。游戏中的秘密地点也很多，从哪

GAMETAB
2003年06月22日



提到SONY最新的便携式游戏平台计划，我们会联想到E3上的PSP，那是一个家电理念的掌机设备，游戏只是其众多功能中的一种。日本游戏月刊《Game Labo》日前透露了SONY正在秘密开发PS2的便携式版本，这才是真正的游戏设备：该平台的设计理念与PSone完全一致，在主机做小型化设计后添加电池与液晶显示屏。可预见的是，这个PS2的便携版将定名为“PStwo”。在近日举办的首届ELSPA游戏峰会上，欧洲索尼电脑娱乐公司（SCEE）总裁克里斯·迪尔林发表了政策性演讲，其中透露了PSP软件的销售价格。以UMD为介质的PSP软件将会定价在25~75美元之间，同时他还透露了UMD介质的电影将会定价在12美元。

过高的开发成本使得TV GAME已不再是个点石成金的赚钱行业，再加上现代社会的高节奏生活使得大量Light User无法在电视机前坐太长时间。便携式游戏则是让忙碌的现代人将快乐随身携带，“无意识娱乐”犹如一袋零食，它不会让你满足到打饱嗝，但它可让你在不经意间体验快乐。同时，便携游戏的低成本开发也非常适合众多空有创意的“弱势”制作组去实现自己的梦想。

在数码互动娱乐的大战中，SONY向来习惯后发制人——1995年发布的PS一下就将土星、超任的垄断格局打破，以至于日后SEGA转型成为第三方软件供应商，任天堂也逐渐降低对TV GAME的投入力度而全力经营掌机市场。21世纪初，当任天堂的GBA彻底垄断便携游戏市场时，SONY的这次发威是否能震撼任氏的江山呢，让我们拭目以待。

难忘的回忆

“我也曾经是一个熟练工”

——汪延（新浪首席执行官兼总裁）

真不敢想象时隔这么多年，我居然还能把一连串毫无关联的指令记得那么清楚，“上上下下左右左右BABA”……在提笔写下这段回忆的时候，这一连串的指令刹那间就从头脑中冒了出来，就像一个很久很久没骑过自行车的人，突然有一天让他再次跨坐在自行车上时，仍然能轻松地骑行上路一样。许多类似这样的记忆是终生都无法从脑海中抹去的，就像一个熟练工很难把自己的看家本事给丢掉一样，我也曾经是一个熟练工。

十几年前我自己玩“红白机”的时候根本不知道它会有这么“专业”的称呼，周围的人都把这个红白两色的塑料盒子叫“游戏机”。我自己玩过好多游戏，比如《超级玛利》、《魂斗罗》、《坦克大战》等。没有人把“打游戏”上升到文化活动的范畴，在男孩子们的互相争论中隐约把它当作一项必修的技能，能一条命不死把《魂斗罗》通关的被我们视为英雄。尽管我也曾为之刻苦修炼，可是当我发现有30条命垫底的时候，我几乎没有动力去追求那种超然的境界了。是的，太优厚的环境往往不能造就人的成功，丰足的资本反倒会让人丧失一往无前的勇气。再后来“游戏机”普及开来，“打游戏”的孩子都长大了，许多朋友都在谈论自己如何走上IT行业道路的时候，我惊喜地发现这些朋友都承认是小时候玩红白机的经历让自己对后来的计算机产生了浓厚兴趣，当然我也不例外。于是当新浪成立了自己的游戏公司——新浪乐谷，推出并运营了网络游戏《天堂》后，我也禁不住联想起自己当初曾经痴迷过的那个红白两色的塑料盒子来。

游戏——让我欢喜让我忧啊！

个水管口钻下去有隐藏地点？哪块石头可以顶出树藤好爬到高高的天空？玩家每次玩时发现一点小秘密，就有常玩常新的感觉。游戏的关卡设计也充分体现出这种“循序渐进、逐步提高”的感觉，八大关虽然在场景方面差异不大，但难度依次提高。给玩家以足够的提升空间，才能让玩家玩这个游戏足够长的时间，这简单的道理正是很多游戏成功的根本。

游戏要经久耐玩，游戏的内涵和创意也至关重要，游戏制作者所要表现出来游戏与众不同的特质也正在于此，有了好的创意游戏就等于成功了一半。FC游戏出现较早，有很多游戏称得上是“开先河者”，很多好的创意为后来的游戏机种和PC机所借鉴，这种借鉴既是一种继承也是一种发扬。现如今我们讨论这早已淡出玩家视野的FC和FC游戏，也正是想从中得到一些对如今游戏制作有用的东西。

以玩家数量较多的三国游戏来说，FC上有两款游戏足以“名垂千古”，这两款游戏就是《吞食天地》和《霸王的大陆》。《吞食天地》在PC上的仿作甚多，确定了三国RPG游戏的框架，而《霸王的大陆》更被很多骨灰级玩家誉为最棒的三国策略游戏。《霸王的大陆》有很多突出特点是其他三国策略类游戏无法比拟的，比如说对将领和士兵杀伤力的设定，武力高的将领杀伤力也高，而将领本身也有体力数值，士兵对将领也能造成很大伤害，PC上的《三国群英传》系列采用的也是这种设定；在游戏中文官作用也被准确定位，文官的计策在野战中可对敌方部队造成很大伤害，但在守城战等直接的两军交锋中，文官士兵甚至不能对全副武装的武将造成伤害，这一切都十分合理，不像PC上的很多游戏，文官作用被大大弱化，成为搞内政的机器；游戏中甚至还加入养成的成分，武将升级后可以带更多高杀伤力的骑兵，他的武力和体力也会有所提高，武将通过学习可以提高智力，更妙的是这一切都还有限制，不会出现吕布这样的笨鸟智力也可达到100、诸葛亮武力也能达到100的笑话；除此之外，它的搜索命令、武将单挑系统，还有那说不清是特意设定还是Bug的伊籍、阿会喃变身，都是玩家们津津乐道的话题。可以说这款游戏处处闪着创意的灵光，让现在的三国策略游戏望尘莫及。

前文一再强调了游戏内涵、创意的重要性，这并不是说游戏的声光色效不重要，好的东西应该是内在和外表的统一，谁也不会希望好心人都长得像卡西默多。如今的技术水平，可以让PC游戏展现很高水准的声音和图像效果给玩家，但游戏制作厂商必须搞清楚——游戏不能仅靠声光效果取胜，不能因为游戏的声音、图像效果好了就忽视对游戏内涵、创意的挖掘！《古墓丽影》系列就是一个典型例子，一代刚推出时，凭借不俗的画面、另类的创意牢牢抓住了玩家的心，但其后续作品除了画面效果更加漂亮以外，在游戏创意方面鲜有提高，它能带给玩家的乐趣也自然是一代不如一代。我想玩家们要求的不仅仅是图像、音响方面的高水准，更在意的是有没有什么新创意、新思路。

一款游戏要取得成功、成为玩家心目中的“好玩游戏”并不容易，需要付出很多努力。好在玩家的眼睛是雪亮的，制作者的一点点努力、一点点提高、一个不经意间的灵光闪现，玩家都会看在眼里并给出足够多的回报。古人讲“以史为镜”，FC和FC游戏曾有过的辉煌正是这“镜”，照照这镜子，我们都看到些什么呢？

1985～1995，游戏的纯真年代

在这篇文章的最后，请允许我们再次默默回忆1985到1995这整整10年的光阴。中国的第一批游戏信徒就是在这10年里被培养起来的。1985年，许多人懵懂地第一次认识了世界上有游戏和游戏机这样有趣的东西，从此以后他们便有些愚蠢可笑地追寻着游戏的足迹前进，很多时候他们看起来竟有点像沉迷麻将的赌徒……然而，就连他们自己也看不清，这种痴迷中所带着的那种纯真的情感，和对新事物的无限好奇。

1995年，这些人成熟了，但很多还尚未走上工作岗位。他们中的一些人见到新游戏也还是要大呼小叫地玩上一玩，但他们不再真正地惊讶，他们的惊讶在这10年里都用光了。

20年前，你还是天真浪漫的，你对世界、对新鲜的东西充满了好奇。那时没有互联网、没有网络游戏、没有PK和对骂、没有网吧、没有人妖、没有外挂、没有、没有！没有这些眼花缭乱污七八糟的东西。一本游戏秘籍你可以看上两年而不过时，游戏一共就那么多，它还是我们生活中的奢侈品，很多人只能在朋友家体验游戏的快乐……

其实，那个时代的你，拥有了FC也并非总是觉得一切都完美无缺。你总是抱怨它缺乏足够好的音效，你总是抱怨它的人物太小，而背景也只有可怜的2层卷轴。你甚至坚定地认为自己的童年不如另一位同学幸福，因为他拥有MD或SFC而你却只有一台红白双色的小小游戏机。它害羞地趴在你桌子上，就像是一辆停在大奔边上的小奥拓……

然而它又是那么忠实。每次你不满而又百无聊赖地坐在它身边时，它总是用它那略有些粗糙却嘹亮的歌喉为你歌唱。

当你知道有些人的少年时代并没有FC相伴，你尽可以对他露出蔑视的微笑。

一些时间过去，你甚至遗忘了你是如何处理掉它的，而你却记得自己在大学里的一次暗恋，你却记得自己如何梳了分头，如何穿了不合身的西装在公司里艰难地做一颗钉。你记得自己如何时而为了理想雄心勃勃而又如何因为现实的沉默冷峻而意气消沉……你记得如何每天在镜子里看着自己渐渐发胖，变成自己曾异常厌恶的那种人，你更记得昨天上司训斥你时的嘴脸——但你却忘了自己拥有FC后第一个晚上的情景……你和朋友一见面谈的就是汽车、房子和结婚证，但在十几年前，你们谈的是《魂斗罗》、《超级玛利》和《霸王的大陆》……

当然，没人会指责你什么，毕竟生活要继续下去，一切要向前看，而且就连这种怀念似乎在旁人看来都有点可笑——游戏是什么东西？你只能把怀念深埋在心底。沉湎过去毫无意义，卡内基曾说：不要回忆过去，那将耽误我们多少时间！

这句话听起来多么轻易而令人伤感，如果每个人都像猫一样有9条命，那一次少年时代的经历不足为惜，一次10年、20年的经历不足为惜。但是，我们有9条命么？

其实，你所怀念的不是一个什么时代，而是你自己精神成长的过程。你所怀念的，是你自己。P

新闻头条

WCG 2003中国区选拔赛正式开赛

■本刊记者 Littlewing



三星电子中国区总裁李相铉（右三）

6月18日下午，在北京嘉里中心饭店大宴会厅，三星电子与文化部文化艺术服务中心、中视传媒股份公司三方共同举办了"WCG 2003三星电子杯世界电子竞技大赛中国区选拔赛"新闻发布会，本刊记者见证了中国电子竞技事业的这个重要时刻。会上三星公司中国区总裁李相铉、网易公司的CEO孙德棣先后发言，表达了对本次赛事的重视和期待。随后，WCG组委会还安排了北京现代足球队的著名球员杨璞与WCG的FIFA中国冠军陈迪用FIFA 2003进行了一场精彩的表演赛。

WCG始自2000年，至今已是第4届，该项赛事主要由韩国三星电子公司、BattleTop公司、N'Finix公司共同建立的ICM公司主办，并得到了韩国政府的支持。今年的参赛国达55个，参赛选手预计超过60万人。本次WCG中国赛区组委会主要由文化部、中视传媒、三星电子组成，参赛对象为18周岁以上中国公民。共设12个分赛区（北京、上海、广州、成都、重庆、武汉、杭州、南京、青岛、西安、深圳、沈阳）。由于某些客观因素影响，本次比赛预赛的部分项目将于线上进行。7月10日全国12个分赛区的选拔赛正式开始，各地的冠军将于9月赴京参加中国区总决赛。最终的优胜者将前往汉城，代表中国参加10月中旬举行的WCG总决赛。

访谈

方正育乐"游戏设计影视动画"培训班开始招生

■本刊记者 生铁

不久前记者得到消息，北京方正育乐文化发展有限公司"游戏设计影视动画培训班"开始招生。该公司是北大方正集团的控股公司，于2003年4月正式成立。方正育乐公司的定位是一家教育服务提供商，目前其主要的职责是运作北京北大方正软件技术学院，这是一家由北大方正集团公司主办、国家承认学历的一所全日制普通高等学校。该学院将直接为国内的游戏产业输送美术人才。记者在周日前往该公司采访，正好赶上其主要任课教授在开课程讨论会。于是旁听了会议，并对这些教授进行了采访。目前任该公司艺术总监的王亚泉先生来自台湾省，是有30年从业经验的大师，其代表作包括迪斯尼公司的《小美人鱼》和《101条斑点狗》等。当记者问到王先生对大陆游戏美术人才的看法时，他表示，目前大陆美工的技术水准还可以，但差距在创意上，他会利用自己编写的教材，着重培养创意。

而来自日本的主讲教授尾泽直至是日本游戏情报学院教学主任、日本多本游戏卡通游戏教材作者。他认为目前中国游戏在美术上缺乏从整个世界汲取营养的能力。但他对中国学生的潜力是很有信心的，否则也不会来到这个学院任教。而作为他学生的小川一生讲师将常驻北京。接下来其他几位国内的主导教授也分别为记者讲解了美术基础课程和专业课程的授课情况。目前该学院设立了游戏设计、卡通动画设计、就业型技能设计等多个科目。立志投身游戏行业的朋友们，可发信到zhaosheng@foundereec.com.cn咨询。

飞利浦"显亮无敌杯"全国《魔兽争霸Ⅲ》大赛在上海举行

2003年6月16日，由奥美电子独家授权、飞利浦显示器部、《电脑报》联合举办的飞利浦"显亮无敌杯"全国《魔兽争霸Ⅲ》竞技大赛在上海举行了新闻发布会。比赛在全国7个分赛区展开，最后在上海争夺冠军。整个比赛历时2个月，奖金和奖品总价值92520元。

空间互动代理KONAMI大作《合金装备2》



6月18日，北京空间互动科技有限公司和KONAMI公司签约暨游戏大作《潜龙谍影——真实之影》（原译名为《合金装备2》）新闻发布会在北京召开。会上空间互动董事长孙宁宁和总经理朱剑能作了演讲，表达了空间互动投身游戏事业的决

第九艺术

《禁止暴力游戏法》的定义和相关术语的含糊其词使得开发商和出版商不知道怎样开发产品，也使零售商搞不清楚什么样的软件可以销售。

——美国互动数字软件协会会长Lowenstein对华盛顿州议会通过的《禁止暴力游戏法》极为不满

任天堂在家用机市场上从未亏损。

——日本任天堂广报局广报课课长Yasuhiro Minagawa针对日前流行的"任天堂NGC大亏损将会退出硬件市场"的说法作出反驳

现在越来越多的游戏公司使用"动作捕捉"的方法来制作动画，虽然节约了不少时间，但大部分动画都"惨不忍睹"。

——Gamespot频道主编Tyler Winegarner

游戏新闻眼

■本刊记者 Littlewing

心。作为中国大陆第一款DVD9格式的PC游戏，《潜龙谍影——真实之影》已正式开始网上预订。所有确认订单将于7月5日首发式前发货，除了网上预定，空间互动决定在7月5日举办《潜龙谍影——真实之影》的首发式，购买此款游戏的玩家只要将游戏回函卡寄回空间互动公司就可参加抽奖。

新蛋网杯全国首届游戏视频大赛下载量突破10万次

由新蛋电子商务有限公司冠名，浩方科技主办，方正、天人互动、怡采、网图公司、CCSK、Q3ACN协办，《大众软件》、新浪、《家用电脑与游戏》特别支持的新蛋网杯全国首届游戏视频大赛官方站点下载量已突破10万次，视频比赛下载服务器每周有15万用户登录，单周数据量突破3000GB！

国内在线棋牌游戏“基地城市”推出新版本

国内在线棋牌游戏“基地城市”于近期推出了“零点变身”更新行动。在“基地城市”新版本中，玩家可使用多种聊天动作，体验更合理的游戏规则，还将看到极具地方色彩的特色游戏馆，玩到本地游戏。“基地城市”希望能为厌倦了在线游戏打打杀杀的玩家提供一个休闲的空间。

《樱花大战3》上市



第三波公司6月27日在全国发售了《樱花大战3》。《樱花大战3》包括两个版本：普通版6张游戏光盘，定价69元；典藏版定价169元，除了游戏光盘外，还包括许多赠品，其中值得一提的是樱战音乐盒，这款音乐盒将同时出现在中国大陆和日本发售的PC版《樱花大战3》中。

MixMaster中文名字征集活动结束

MixMaster是上海润星网络科技推出的一款全新的网络游戏，在前不久他们推出的MixMaster中文名字征集活动中，润星公司共收到5000多封E-mail，目前活动已结束。凡是在征集活动中提供最终被选中的中文名称的玩家都有机会参加抽奖，获得润星公司提供的微软硬件（微软IntelliMouse Explorer 3.0），同时选出参与幸运奖10名，赠送MixMaster礼品1份。

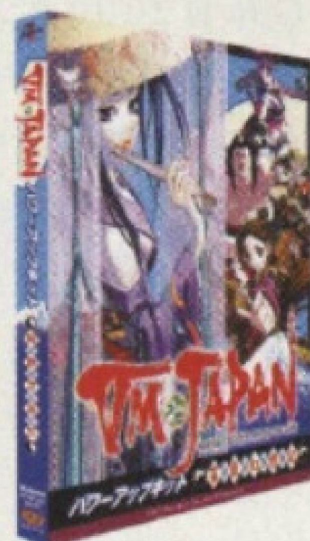
《天堂》长沙服务器“圣武湘军”开通

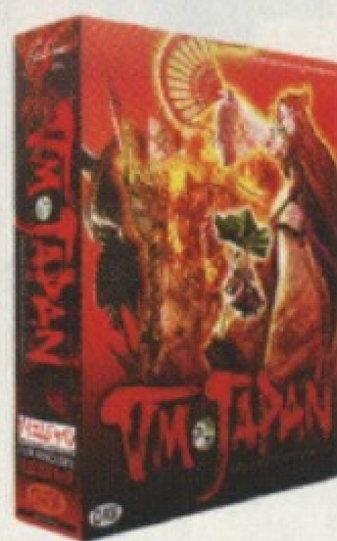
近期，新浪乐谷开始在全国各省市陆续开通新的《天堂》服务器。最近的一组服务器于7月初在湖南长沙和玩家见面。新浪乐谷执行副总裁杨震表示：新浪乐谷非常感谢湖南广大用户对《天堂》的热爱，此次开通的“圣武湘军”服务器将会改善接入《天堂》服务器的连线品质，保证良好顺畅的游戏执行速度，做好“圣武湘军”服务器在华中地区的推广工作。详情请登录《天堂》官方网站查询：www.tiantang.com.cn。

《三国霸业2》“青梅煮酒论英雄”活动即将开始

北京寰宇之星联合新浪网游戏频道在6月20日开始举办“《三国霸业2》青梅煮酒论英雄——日日送游戏、时时赠奖品”活动。玩家可给自己仰慕的英雄在线发英雄帖（即投票），也可和广大的三国游戏爱好者在线交流或发表评论。为配合这个活动，寰宇之星每天将从《三国霸业2》、《圣女之歌2》、《幻想三国志》、《征天风舞传》和《仙剑奇侠传3》中随机选择一套游戏赠送给获奖玩家，还为参加者提供了24套礼品。这款游戏由诠积资讯开发，寰宇之星代理，不久将在内地上市。

光谱资讯与日本FALCOM开启合作





近日，光谱资讯正式宣布和日本FALCOM携手合作，发行FALCOM开发的游戏VM JAPAN（中文译名未定）及其资料片VM JAPAN——富岳幻游记。而在其资料片《富岳幻游记》中，还将有FALCOM名作系列的数名角色登场！光谱资讯表示，这款游戏被汉化后，于两岸三地同步发行，上市时间则定在今年第4季度。

联众世界推出5周年

1998年6月18日，北京联众电脑技术有限责任公司正式推出了我国第一家棋牌类游戏网站——联众世界。目前联众世界注册用户已经达8000万，其中会员100万，高峰同时在线人数超过40万人，每周活跃用户1000万，每天活跃用户300万，已成为当今国内最大的在线棋牌类游戏网站。

2003年8、9月大陆游戏新产品预发售表

发售日期	产品名称	语种	游戏类型	出品公司	容量（CD）	价格（元）
			新天地			
8月	秋之回忆2	中文	AVG	KID	3	69
8月	海滨嘉年华	中文	经营模拟	Eidos	1	49
8月	罗马执政官	中文	RTS	Eidos	1	49
8月	古墓丽影——黑暗天使	英文	AVG	Eidos	待定	待定
			怡采科技			
8月	裁判所	中文	AVG	WANADOO	2	待定
9月	闪电战	中文	RTS	CDV	2	待定
			天人互动			
8月	秘密潜入2——隐秘行动	中文	FPS	Codemasters	待定	49
			寰宇之星			
8月2日	仙剑奇侠传Ⅲ超豪华版	中文	RPG	上海软星	待定	499
9月15日	新绝代双骄完美版	中文	RPG	宇峻科技	待定	35
9月15日	新绝代双骄Ⅱ完美版	中文	RPG	宇峻科技	待定	35
			育碧			
8月3日	皇牌空战	英文	SSI	模拟驾驶	1	49
8月3日	侦缉档案——犯罪现场实录	中文	ADV	Ubi	3	49
9月3日	英雄洛基	英文	FPS	Ubi	1	49
			奥美			
8月	反恐精英——零点行动	中文	FPS	Sierra	待定	待定
			美国艺电			
8月	007——夜火	待定	FPS	Gearbox	2	待定
8月	模拟人生——人生无限	中文	模拟经营	Maxis	2	待定
8月	荣誉勋章——奇袭先锋	中文	FPS	DICE	1	待定
8月	公元1503	中文	策略	SunFlowers	2	待定
8月	战地1942——罗马之路	待定	FPS	DICE	1	待定
9月	印第安那·琼斯与皇陵	待定	AVG	LucasArts	2	待定
9月	模拟人生——超级明星	中文	模拟经营	Maxis	2	待定
9月	F1职业挑战赛	待定	运动竞速	EA Sports	1	待定

无人喝彩

■本刊记者 Littlewing



自从“韩流”入侵中国网游市场后，一时间无论是单机游戏还是竞技游戏都陷入可怕的沉寂中，即使偶有消息传出，也瞬间湮没在铺天盖地的网游广告中——唯有WCG开幕的消息才能让记者感觉到原来还有“竞技游戏”这么一个行当。

每当看到屏幕上各国顶尖高手在游戏中激烈战斗的场面，我的思绪就会回到上大学时玩《星际争霸》的日子。那时作一个职业选手，能代表国家出战国际电子竞技赛事，几乎可以算是一名普通玩家的终极梦想。而我也和这成千上万的玩家一样，沉浸在Blizzard为我们构造的瑰丽世界中无法自拔。然而当本次大赛组委会宣布，2003年WCG中国区选拔赛《星际争霸》和FIFA2003的比赛将在线上举行时，这个消息立刻在星际玩家中引起了轩然大波。

一位朋友将一封星际玩家写给组委会的信转到了我的手中，在这封看上去言辞含蓄的信背后，记者几乎已看到那些热情被一盆冷水兜头浇下的玩家中即将爆发的不满。且不管这封信是出自谁的手笔，仅信上和论坛中参与这次行动的玩家就数以千计。这其中包括了2001年和2002年所有曾远赴韩国参赛的前中国国家队队员以及超过百支的知名战队。

若说组委会考虑到SARS的影响而采取这样的措施可以理解，那么CS等项目却在线下举行又作何解释？所谓电子竞技，玩家需要在公平、公正、公开的环境下依靠自身的努力来取得荣誉和奖金，这时游戏已不仅仅是游戏。然而线上比赛无疑根本无法做到公平、公正、公开。和网络游戏中那些凭借自己的努力升级寻宝的玩家一样，一个希望在WCG上证明自己实力的玩家必然对使用地图黑客软件的对手深恶痛绝。线上比赛是在完全无人监督的情况下进行，即使组委会会审查每一场比赛的录像，出现作弊现象也是很难被发现的。某些地图黑客软件甚至能做到在录像中不留痕迹，公平从何谈起？既然是线上比赛，全国各地参赛选手的网络情况恐怕各不相同。若说平时在战网对战有人掉线或者拔猫你会置之一笑，那么在WCG的预选赛上你的对手掉线你又如何确定这是网络问题还是对手自身的原因？且不说比赛中有人断线，哪怕一个致命的LAG，都会极大地影响选手的发挥。一个简单的例子，若CQ~2000这样中国顶尖的选手赶上了网络堵塞，那么他频繁掉线又该如何判定呢？没有对比赛的监督，公正何在？线上比赛的特点就是——你不知道对面的对手是谁，或许是个80岁的老伯伯，也可能是妙龄少女，但更可怕的则是网络的另一端坐着一位替朋友比赛的高水平选手。线上比赛最致命的弊端就是无法确定每个选手的身份，而替打也是最稳妥最不可能被发现的作弊方式。倘若在这次的WCG中国区决赛中记者能看到16个全新的面孔当然是件好事，谁也不想赛场老是被几个人统治，我们惧怕的是这些新面孔未必具有代表中国参赛的实力。

就此记者专程采访了为大赛组委会提供线上比赛平台的浩方科技负责人。浩方科技表示，他们正在开发一个专用于WCG比赛的星际版本，同时在网上搜集各种地图黑客软件，并有针对性的加以防范。同时本次报名将非常严格，选手必须凭身份证报名，浩方科技也会在比赛中监控选手的IP，由于每个赛区只能有1名选手入选总决赛，本地代打的现象基本可以杜绝。同时浩方科技将在全国各地的每个赛区选择4名裁判，所有的裁判都是22岁以上，网络条件很好，有一定知名度的前星际选手或者有在电子竞技赛事中执法经验的裁判人员，并聘请了律师提供法律咨询，为裁判制定严格的工作制度。对于游戏中的掉线现象，浩方科技也将出台一系列的具体措施，玩家可以到WCG的主页http://cn-worldcybergames.org/查询。

这是首次WCG的预选赛在线上举行，虽然由于比赛方式的改变使得举办比赛的成本大大降低，从而让参赛选手的奖金多了不少。但两位曾代表中国参赛的选手=A.G=MTY和=A.G=Deep却在论坛上发出了“我们要红旗，不要奖金！”的口号，而他们在WCG世界赛场上展开带有五星红旗的照片也说明了一点——哪怕没有奖金，任何一个参加WCG的玩家恐怕都愿意去韩国为中国玩家的荣誉而战。或许大赛组委会真的有办法能做到公平、公正和公开——让我们拭目以待。

刘言飞语

■台湾 刘稼禹（本刊特约作者）

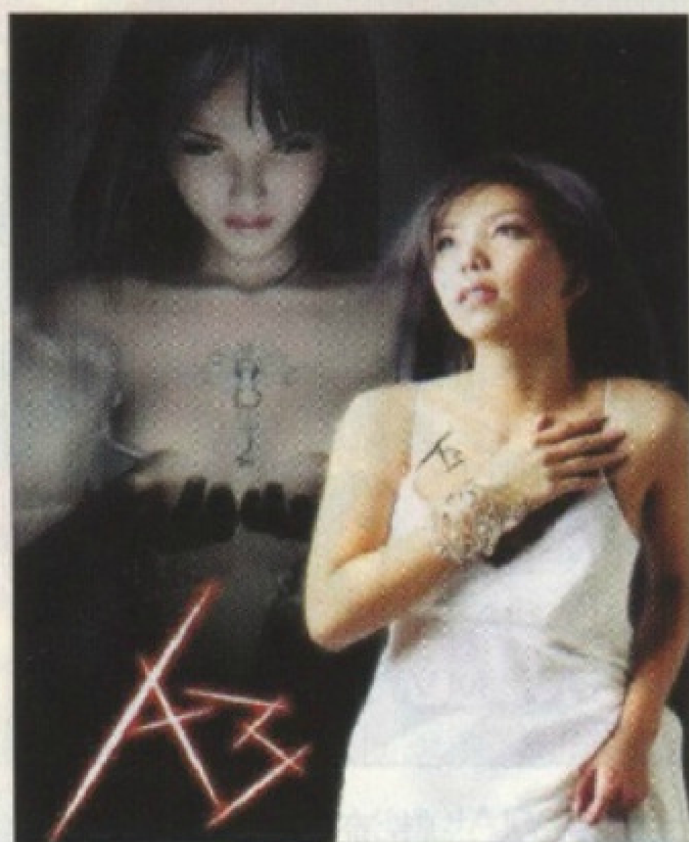


游戏登上大众运输工具 让漫长旅途不再无聊！

最近一则新闻指出，宏碁戏谷除了要加强多元化经营外，更要与部分运输业者合作把游戏平台推广到交通工具上，让搭乘飞机或长途巴士的旅客能玩到宏碁戏谷旗下的多款游戏，像麻将、象棋、五子棋、围棋、扑克牌等。从这份游戏名单来看，宏碁戏谷与运输业合作的目标客户层，想必是放在一般的普通用户身上吧。这些游戏在车上或飞机上无论是以单机或联机的方式来进行，应该都不会有太大的技术性问题才对，更何况去玩的人多半是想排遣旅途中的无聊，大概也不会对游戏中的细部功能设计、人工智能等有太高的要求。一旦他们在旅程中玩出了兴致，下了车或飞机之后，闲着没事干时若还能重回宏碁戏谷去玩游戏，那这个合作案就会有更大的收效了！

长期以来，有不少游戏研发商总认为，由棋弈、纸牌、纸盘之类传统游戏改编或益智性质的电脑游戏，都不过是一些“小游戏”罢了，他们要做的是RPG大作——又酷又炫的FPS游戏，或是复杂的即时策略游戏，对于这些“小游戏”他们并不屑于制作。事实上，很多年前国外许多提供游戏服务的大型网站就发现，非常多的非玩家级的一般电脑用户，常常去玩一些简单有趣又能打发时间的小游戏，而其中女性用户的比率还真不少——如果能将这些小游戏好好规划一下倒也是一笔财源，譬如说这种小游戏本身虽然是免费的，但在画面中嵌入广告就能赚取广告费等。

除了与运输业合作外，宏碁戏谷的主管第三波资讯的总经理周谋式先生6月中旬在《苹果日报》一篇访谈中的言论，引起了部分玩家的争议。周先生说：“不给玩家利用秘技挂网、升级、练功、走捷径，游戏就变得不好玩了！”虽然在网游界，应不应开放秘技、外挂等见仁见智，不过，像周先生这样跳出来在媒体上公开指称“走捷径”是游戏乐趣的业界人士，毕竟少见。稍微资深一点、曾走过单机游戏全盛时期的玩家，对游戏的理念大多还主张公平竞争精神，自称高手或超高手级的玩家很多都“不屑”去修改游戏参数来破关，只有那种一般水准甚至菜鸟级的玩家，因为很难凭实力过关，才会经常需要靠修改、秘技的帮忙来完成游戏。至于一堆纯粹以升级、练功堆砌出来的RPG游戏，也常常被打入烂游戏之林。



坦承45岁进入第三波之后才开始接触游戏的周先生，与其说他是游戏人，不如说他是卖游戏的人更为贴切。他的体验认识（或称观察）无疑也能代表许多网络时代玩家们的想法。我们不能说网游的普及把所有玩家平均的游戏功力水平及游戏理念拉低了，但大多数玩家的游戏价值观有根本性的改变时，游戏有趣的地方自然也会随之改变。当游戏普及使更多新手进入游戏世界时，你是要降低整体难度让更多的新手能不断地涌入呢，还是维持一定的水平却用外挂、秘技来缩短一般玩家的学习曲线呢——这时，经营者的立场与态度也就更显得重要了。

在6月中旬，台湾省游戏界还有一件令人瞩目的事就是天后级艺人张惠妹（昵称阿妹）为华义代理的限制级游戏A3代言。业内盛传阿妹此次代言费用高达新台币8位数（未经证实），她除了在游戏发布会上演唱两首主题曲外，还负责孵化一颗宠物蛋，并且在游戏里也会有一个叫“阿妹”的代表角色法师会不定期上线。虽然之前华义在网络上也进行一项代言人的票选活动，不过最后决定采用阿妹，恐怕与她即将发片不无密切关系吧；并且她演唱的这两首主题曲也只收录在其最新专辑中，而没收录在A3的精装版里——关于这一点，部分A3玩家就感到相当不满。

通常，电脑游戏找知名艺人代言，最基本的意义就是可拉大宣传效果：原本只会出现在科技信息版或休闲消费版的发片新闻，只要找了艺人代言，就能登在有广大青少年阅读的娱乐新闻版面。不过，这当然不是只要砸下天价找高知名度的明星来代言，就一定能在宣传中得到最佳的投资回报率，例如之前号称以1000万台币找徐若瑄代言的《混乱冒险》，营收与获利就都不如预期的。

目前台湾省网游市场的现实是，在此战国时期若不特别依靠行销打响知名度的话，就很容易在一堆产品中被湮没。虽然网络上许多游戏论坛不时总有一些玩家会讨论游戏的高额行销战值不值得，但以一些公司动辄为单一产品撒出数千万台币的行销、广告预算来看，从中拨个1000万来当代言费应该还在能容忍的范围之内。站在厂商抢市场上来考虑，台湾省网络游戏的“千万代言人”，应该还是会继续不断地出现才对。



索尼不败

■上海 叶伟

索尼不败。如果这句话在差不多9年以前的1994年年底喊出来，这个圈子里的绝大多数人恐怕都要把我当做一个疯子。那个时候任天堂确实风头稍稍逊点，不过传说中的后劲犹在。加上世嘉让土星人抱着当时的大明星VF出来乱砍，怎么样都很难让人对SCEI这个刚刚涉足游戏业的新人抱上多少希望。直到现在我都没能有什么远见，所以就更不用提那时能有多少眼光了。和那些"绝大多数人"一样，在那个乱哄哄的冬天，我只是掰着手指头给索尼倒计时，想看看PS究竟什么时候出尽洋相。事实最后当然证明是我错了，而且是错得一塌糊涂。最终选择了进入游戏业界的我，也终于明白了"索尼不败"并非只是一句虚言。我本来以为索尼进入任天堂与世嘉的领土是侏儒对巨人的挑战，现在才知道那只是大人回家来收拾小孩的玩具而已。

索尼在次时代竞争中的胜利并没有让昔日的所谓巨人猛醒，相反，他们仍然还是一厢情愿地以为这仅仅是自己的疏忽而已。

这种想法只有让他们在新一轮竞争中死得更惨。

世嘉的DC在PS2出手之前就差不多缴械了，而NGC更是连个出手的机会都没有。如果不能真正理解索尼胜利的内在含义，无论怎样挣扎，都是徒劳的。

索尼在游戏业界究竟胜在什么地方？这是一个可让经济学博士写出一篇恢宏巨著的话题。对我而言，索尼胜在其纯熟的商业操作手法，以及细密而完善的预设计划上。

从这个角度来说，索尼根本就是不可战胜的。

最近的两条消息可让人感悟到一点什么：先是索尼在E3上正式发表了PSP，直接向任天堂最后的堡垒宣战；还有一个便是索尼总社正式发表PSX，将其最终归纳到自己家电的属下。

对玩家来说或许前一则消息更加刺激有趣，而我却偏偏钟情于后者。

因为它终于能让我们一窥索尼预谋已久的宏大计划。

很多人因为断定PSX绝对无法大卖因而对其不屑一顾，其实这未免太低估索尼的智商了。没人打算通过PSX赚上大钱，这只是一个姿态，或者说是PS3必然获胜的宣言。

游戏主机，如果仅仅是局限在这个产业内部，无论怎样发展，都还只是一个脆弱的起伏不定的市场，但索尼却把它拉了出来，并且搅合到了一个更高的层次中去。

确实，在近几年里，索尼在家电中的优势锐减，尤其是在等离子以及液晶显示技术上，索尼远远地落在了先锋和夏普的身后。在几乎没有胜算的情况下，如果只是一味地去"迎头赶上"或者"奋起直追"，就算最后能勉强打倒对手，也一定是落得两败俱伤。

垄断意味着财富。先锋与夏普在显示技术上的垄断，预示着索尼未来在这方面的收益将大幅降低，所以索尼只有达成更高层次的垄断，才能在竞争中获得转机。

这个"更高层次的垄断"，便是索尼提出的"家庭娱乐中心"计划。

一方面，我们必须要佩服索尼的深谋远虑，正是因为其它企业都把游戏业当做任天堂与世嘉的壁垒或小孩的玩艺儿而不予理会，才给了索尼轻易取胜的机会；但在另外一方面，我们也不得不佩服这个公司在商界优秀的领导能力，使得整个电玩市场朝着索尼所预想的方向发展着。

索尼的最终目的，或者说，在一开始便打好的算盘——就是建立起一个以游戏主机为中心、利用网络以及Memory Stick这样的附件，把所有索尼系家用电器联系起来，建立起一个稳固的不可战胜的帝国。

这种设想就算放到今天来看也是张狂得可怕。但在1994年甚至更早之前，索尼便着手将此付诸实施。

现在回过头来看看，索尼这种取悦并培养Light User、彻底改造固有游戏玩家层次的做法，包括树立、包装并挖空史克威尔这种软件公司的手段，不是仅仅为了争取更多的玩家以在主机竞争中取胜那么简单——虽然这场胜利是相当必要的，但在游戏这个小行业中单纯地取胜，对索尼来说毫无价值。它所习惯并需要的，是重新建立一种新的流行、新的时尚，创造一个符合索尼需要的新市场，并且最终把这个市场同索尼的品牌、索尼的家电紧密地联合在一起。索尼在卖电器和推广歌手时是这样做的，同样现在也这样做了。

这种改造，事实证明是相当成功的。玩家与整个市场被索尼的PS主机逐渐地改造完毕，从这个概念上延伸的PS2轻易取得胜利本来就是可以预料的。

因为无论是任天堂还是世嘉都不属于这个新的市场，由于在商业手腕与实力上的巨大差异，他们根本不具备与索尼竞争的实力。游戏业在此之前局限在一个小儿科的圈子里，企业只是为了顺从玩家而存在，从未经历过真正的商业搏杀，因此当索尼到来之后才会脆弱到如此不堪一击。

当山内老爷爷面对咄咄逼人的对手，还坚持着自己"游戏便是游戏"的理念时，我认识到索尼的时代到来了。

微软对游戏的认识虽然比世嘉和任天堂更为深入一些，但与索尼相比仍然有着巨大的差距。

这种差距并不是资金或者实力上的，因为谁都知道比尔·盖茨手中的现金和天才想法远比索尼多得多。问题的关键是微软也仅仅认识到了操作系统与开发环境这一层，在投入之前，并没有看清自己对手的真正意图。

实际上微软目前处于一种比较尴尬的位置：一方面XBOX确实取得了一定的成绩并基本上将任天堂赶出竞争圈；但另一方面微软也发现面对索尼的宏伟计划自己难有取胜的把握。正是因为这较好的开局使得比尔·盖茨有点进退两难。

当PSP、PSX发表之后，我们可清晰地看出PS3的影子。这台机器将不再单单依靠机能来占领市场——不，那已是过时的手段——PS3的背后是索尼整个家电联盟，而这个联盟的强大力量是微软所无法应付的。

因为那是一个与操作系统完全不同的世界。面对陌生的战场，微软毫无胜算，它或许有钱，但绝不会傻到把钱投到一个自己毫无经验的无底深渊里去。

有一位日本经济学家曾说过，对于一个未经开垦的市场，第1个进入者的成功率是50%，第2个、第3个就可能只有5%甚至1%。微软昔日的成功在于它从来都不冒着95%的失败风险去竞争，这次也同样不可能。

所以，如果微软的决策层还像现在这么理智的话，它不会在未来的主机竞争中与索尼进行过多纠缠，它可试图维持已有的市场，但不必再以消灭对手为己任。

或者，合作才能给它创造更大的获利空间——毕竟建立在一个垄断硬件上的操作系统是无敌的。

索尼，似乎真的将不败了。

2003年下半年大作展望

策划：本刊编辑部
撰稿：天奕（本刊特约作者）、奥杰、麦克狼、suki

近两年来，网络游戏的火热似乎给单机版电脑游戏贴上了“传统”的标签，国产原创游戏的前途也渐渐不再成为广泛讨论的话题。不过，在国内网络游戏市场热火朝天的这两年，我们看到的只是一幅幅混乱的景象：PK与反PK、外挂与反外挂、泛滥的极品装备、贬值的游戏货币、一个模子出来的韩式风格……这与单机游戏开始普及时那令人无比兴奋的两年相比，落差何其明显！自然，有人能为网络游戏的大发展给出解释，笔者也无意贬低网游，只是希望大家不要忽视单机游戏的基础作用。

纵观下半年的单机游戏大作，我们欣喜地看到游戏类型更趋丰富，甚至在角色扮演、即时战略、动作射击这三大主流类型中，已分化出融合多种特性于一身的亚类型或混合类型。下面所介绍的这些游戏，虽然大部分都是名作续集或资料片，不过它们都表现出突破前作光环的新特点，都在努力进行着创新，我们可从中把握到整个产业稳步前进的脉搏。这不仅体现在以图形画面为直观表现的有形领域，也包括幕后的技术引擎升级和奇特的构思等无形方面。最后，鉴于《毁灭战士Ⅲ》、《光晕——最后一战》、《家园2》等名作已为大家所熟知，在此不再赘述。

游戏时代的漫画情结——XⅢ







游戏场景采用精美的彩色漫画背景衬托，看上去十分舒服。由于游戏中的人物都是以动画形象表现，所以整个画面看起来非常亮丽清新，感觉比传统动作射击的3D人物模型要耐看许多。各种建筑的轮廓比例也十分真实，在战斗时玩家像是在翻阅一张张彩色漫画，所有的一切看起来都像被施了魔法一样。奇异的漫画风格让人想象不到在下一个地方将会遇到什么，令人心中充满期待。

游戏制作者称其为“另类风格的第一人称动作游戏”，看来就是以游戏画面作为主要卖点。游戏采用Cel-shaded图像技术制作开发，根据制作者对游戏市场作出的评估，认为将此种动画风格运用于XⅢ将会使游戏不同凡响。

游戏画面中最吸引人的还不止于此。制作者还别出心裁地使用了漫画书中常见的描绘来加强游戏效果，例如在炸弹爆炸时会出现“BOOOOOM”的渲染字样。在漫画中为了表现某个场景中的声音或气氛，常常会使用形声字，但在FPS游戏环境中运用还是首次。最特别的是敌人在受到攻击时还会有连续定格特写的效果，气氛十足。

XⅢ基于一本鲜为人知的同名比利时漫画书改编而成，游戏的故事情节仅取自前5本书，因此展开的原作内容也很有限：主角醒来时发现自己被海浪冲到沙滩上，在此之前的一切记忆他已经完全丧失。他不知道自己是谁，唯一的线索就是纹在肩膀上的罗马数字“XⅢ”。随后主角发现自己竟然身怀绝技，在卷入一个针对美国政府的阴谋时，他利用自己的本领与敌人周旋。

操作是射击游戏绝对无法忽视的部分，XⅢ采用类似《光晕》的操作系统，直接用键盘控制人物的行动方向。游戏里可以使用不同的物品作为武器，例如椅子、灭火器等，这些都可用于杀伤或驱散敌人。我们也可空手制服敌人，拿他当“肉盾”，但最好再在他的脖子上狠劈一下，否则“肉盾”在战斗中突然苏醒也是非常棘手的问题。

XⅢ的多人对战模式同样令人期待，除了常见的夺旗、死亡竞赛和团队死亡竞赛模式外，还特别增加了一种叫“掩护”的游戏模式，也就是由两个玩家组成一队，一个人专门负责掩护，另一个人则负责去战场上收集物品。负责掩护的队员不但要掩护队友去搜集物品，还要尽可能阻止敌人的工作。这是种十分有趣的对战模式，但是否会受到玩家的喜爱，还需要玩家去亲自体验才会知道。

游戏类型	第一人称射击
制作公司	育碧软件
发行公司	育碧软件
上市日期	2003年9月19日
编辑期待度	♥♥♥♥♥

半条命2 Half-Life2











要说今年E3大展的最大赢家是谁，那毫无疑问就是《半条命2》了，它囊括了最佳游戏、最佳PC游戏、最佳动作游戏、特别推荐游戏4项大奖。对于一部大作，我们往往并不奇怪它进入某个奖项的提名甚至拿得某项荣誉，但《半条命2》能像去年的《毁灭战士Ⅲ》那样获得如此多的奖项，说明它着实与众不同。从各类资料来看，故事塑造、AI表现、强力引擎、灵活的扩展性以及最直观的画面、音效效果，是其闪耀今年E3的原因。

《半条命2》在类型上定义得十分明确——故事型的动作射击游戏。玩家继续扮演前作中的主角Gordon Freeman，不过背景由黑山研究所转移至虚构的欧洲城市——城市17。这座城市看起来既离奇又现代，可能发生在未来的时空中，制作者没有透露具体时间。还记得一代结尾神秘的G-man问Freeman是否愿意为其工作的情节吗？在二代里，你将发现Freeman已经答应G-man了，而年轻漂亮的女孩Alyx则是除了Freeman之外最重要的角色。她是Freeman昔日同事的女儿，在很多时间里将协同Freeman一起行动。

该作和《毁灭战士Ⅲ》的定位很相似，都侧重渲染玩家对故事的感受，只不过《毁灭战士Ⅲ》带上了更多的恐怖和血腥感觉，而《半条命2》则接近于传统的与异形周旋的老套路，两者都是借助增强了的画面图形、音乐音效来提高视听感受。令人印象深刻的是，角色的眼神不再像许多FPS那样空洞无物。开发人员似乎特别偏爱Alyx，为她构造了高兴、皱眉、扮鬼脸等各种精细的表情。怪物的皮肤也构造得更为精细，其中固然有Headcrab、Barnacle等旧相识，也有类似《星际争霸》里Klendathu bugs的巨大虫形怪物、用3条细长的腿走路的Strider和穿着重型盔甲的异形战士。

自然，画面效果的提升基本归功于游戏引擎的改良。从E3视频上看，虽然在表面上两部大作没多少差别，不过《毁灭战士Ⅲ》里的事物看上去都很有质感，比如一块下水道的井盖，让人看上去有种“厚度”的感觉，《半条命2》则以优良的物理特性而在室外场景稍胜一筹。其实制作商已表示过，鉴于CS在低端用户群中的广泛影响，他们深刻认识到保持低配置要求对作品取得商业成功的重要性，所以在室内表现力上逊于《毁灭战士Ⅲ》也可以理解，毕竟其入门配置要求仅仅是PⅢ 700，哪像《毁灭战士Ⅲ》那么变态！

新作的AI令人非常惊异，显然Valve在这方面下足了工夫。比如，Freeman逃跑途中穿过一条走廊，他顺势躲进旁边的一间房屋，并将门锁上，期望等追兵跑过去后再行动。不幸的是，首先是个巨大的钢铁拳头打碎门玻璃，接着一个摄像头式的探针伸了进来，扫描房间里的情况，自然，Freeman被发现了。结果，钢门在强大压力下开始颤抖……《半条命2》的另一个出色之处在于它为MOD社团提供的创作工具，任何玩家都能利用MOD工具来当一回主创人员，创作特定的场景、关卡。发行商的策略似乎是，用故事型的原创作品来获取利润，因为一个接一个的版本可摆脱雷同之嫌，使人们保持对该系列的兴趣，而通过大众MOD的创作和相对低端的配置要求来延长该系列作品的生命周期，如果能再诞生一个类似CS那样的MOD，可就又捧上了一个金饭碗了……

游戏类型	动作射击
制作公司	Valve Software
发行公司	VU Games
上市日期	2003年9月30日
编辑期待度	♥♥♥♥♥

无尽的任务策略版 Lords of EverQuest









游戏类型	即时战略
制作公司	Rapid Eye
发行公司	索尼在线
上市日期	2003年10月
编辑期待度	♥♥♥♥♥

《魔兽争霸Ⅲ》的巨大成功和暴雪挟其威势以《魔兽世界》向网络游戏市场进军的计划固然为广大玩家所乐见，但对竞争对手而言却是巨大的压力。即使霸气如微软，也在摸索着推出《神话时代》、《国家的崛起》，期望它们能抗衡《魔兽争霸Ⅲ》（以下简称WC3）；另一家坐不住的便是索尼在线，其主力产品《无尽的任务》（以下简称EQ）即将面临《魔兽世界》的强力竞争，于是使出奇招：开发一部与EQ相同背景的即时战略游戏，这就是本篇所要介绍的《无尽的任务策略版》。

该作的背景设在EQ所处Norrath世界形成的一万年前，这样制作者就能随意设定情节、兵种、资源等细节了。魔人族的神Ralosek盲目自大，意图统治神界，结果被贬，连累Ogres和Troll两个种族由聪明睿智变为木讷和行动迟缓。在Ogres族彻底丧失魔法能力前，最后一名Ogres魔法师留下了一本书，它能传授成仙之道。Ralosek为了加强自己的势力，派部下四处寻找这本书，以重整旗鼓再图霸业。游戏中的部队由和EQ里相同的种族和职业兵种构成，例如貌似侏儒的魔法师和阴森诡秘的亡灵巫师。他们的特殊技能和魔法也都与RPG的原作十分类似。不过，制作者并没有全部照搬EQ里对种族、兵种的设定，在部分方面也作了相应的创新。

领主（Lords）类似WC3里的英雄，是新作中最重要的角色。游戏设定了三方势力，制作者只公布了邪恶方是阴影王国，中立方和正义阵营的名称则未公开。15名领主分属这三股势力，各有其独特的魔法、技能和影响周围部队的光环。阴影王国方的领主包括亡灵巫师Skass、暗黑精灵族浪人T'lak、Troll族阴影骑士Vekk、Ogres武士Urtt和地精魔法师Kreya。此外，还有一些无门无派的自由领主，在单人战役中是NPC，在多人模式下则可由玩家操控。领主是探险和战斗的核心，不仅其自身有着强大的能力，更重要的是其光环，比如Skass的一种光环就能减缓附近敌人的复原速度和移动速度，而友军的魔法能量恢复速度则会加快。随着等级的提升，他还将获得尸巫光环和召唤骷髅卫兵的技能。

与领主的设定类似的是，三派势力的基本部队也与EQ里的怪物、职业相当雷同，不过不同派别间的类似兵种还是有点差别。比如，一派的魔法师使用召唤术时召唤的是水元素，另一派则多半是土元素，第三方则是风元素，这样它们就各有其优点和缺陷。有趣的是，即使是这些普通部队，它们也能像领主那样，积累经验、升级、装备和使用物品道具。此外，这些基本兵种在升至6级时，可选择是否成为骑士类型的变种，成为骑士后，该兵种的外形将发生一些变化，作战力更强，而且像领主那样带有能影响周围部队的光环，只是该光环的效力要弱许多。骑士升级较慢，但升到高级后要比同级的相应兵种强许多。由于每派势力大约有20种部队，而每个兵种又都能升30级，它们还能转职为骑士，物品、武器数量更是数以百计，所以说此游戏的复杂度高于WC3毫不过分。

作为即时战略，资源几乎必不可少。该作里的资源很简单，只有一种：白金，而且采集起来也相当容易。制作者的意图是，让玩家精力更多集中到战斗中，而不是资源管理上，这点倒与WC3的风格近似。他们甚至设计了近90种野外生物，供领主和部队通过作战来升级。为了强调这一点，在单人战役中，玩家还能将一关胜利后的部分兵力带到下一关，从而鼓励玩家努力提升领主和部队的等级。游戏提供3个战役，共计36关，每个场景几乎都比WC3的要大，中等难度下的通关时间预计为25小时。作为与WC3对抗的作品，自然也少不了单挑、夺旗等多人对战模式。总体来看，虽然制作者宣称该作瞄准的市场是1400万即时战略游戏的爱好者，但它在几乎每个方面都神似WC3的设计手法，其意义绝不仅限于RTS领域。以笔者之见，其真实意图是通过扩大EQ的玩家群，为《无尽的任务Ⅱ》保驾护航。



神话时代——泰坦
Age of Mythology: The Titans





在当前的即时战略游戏领域，大概也只有《神话时代》堪与《魔兽争霸 Ⅲ》的王者之气一争胜负了。姑且不论两部大作的长短，从历史上看，《帝国时代》因有许多不足而相对落后于《星际争霸》，但当《帝国时代 Ⅱ——征服者》这部资料片发布后，形势已在不知不觉中发生了很大变化。我们应该佩服微软的这种韧性，紧跟对手，扎实地推出一个又一个改良版本，对暴雪而言，感受的也许是一种压力甚至恐惧了。当《魔兽争霸 Ⅲ》的资料片《冰封王座》宣布于7月现身后，《神话时代》的资料片也将于9月面市。

《神话时代——泰坦》新增了第4个文明：亚特兰蒂斯。据开发商介绍，选择它的理由是因为他们可不受历史真实性的限制，而海阔天空地创造想象中的兵种、建筑、神灵。新文明区别于其他文明的显著之处在于，其神力可使用数次，而不是一次！其中一项神力可将普通士兵变成英雄，如果通过数次施展该神力而将数名士兵都变成英雄，那么部队作战力之强将令人畏惧。此外，亚特兰蒂斯可训练出泰坦巨人，其生命值高达7000点，攻击力超强，适合于对付建造奇迹的对手。亚特兰蒂斯的兵种通常都体形巨大，作战力强，不过它们也很昂贵，因此对微操作的要求更高，也许这两点就是代价吧。该资料片总共将提供12项新神力、10个新神话兵种、10个新人类兵种和12场单人战役。

游戏类型	即时战略
制作公司	Ensemble
发行公司	微软
上市日期	2003年9月14日
编辑期待度	♥♥♥♥½

无冬之夜——地下部落
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark







去年上市的《无冬之夜》使奇幻爱好者们领略到了第三版《龙与地下城》的风采。由于该作提供了强大的MOD套件，因此许多爱好者纷纷上马制作自己的游戏故事，不过毕竟是业余的，拿来一玩就觉得似乎差了点什么。而Bioware则将通过推出两部资料片，向大家展示专业制作的与众不同。第一部资料片《废墟阴影》已于6月上市，它是由Looking Glass部分设计人员在Bioware的支持下开发的，而第二部资料片原本代号为XP2，现已公布其名称为《地下部落》，它完全由Bioware独自开发，预计11月发布。

此时开发商尚未透露很多关于《地下部落》的信息，得到确认的是它将比前作更多的采用第三版《龙与地下城》规则系统，包括在技能、特技、职业、怪物、武器和魔法等多方面的充实和丰富。最大的改变在于雇佣兵，即玩家的随从，你不仅能带上多名随从，而且他们的AI水平也大有提高，与主角的互动程度更高，你还能进入雇佣兵的行囊，调整物品的分配。怪物则体形更大，外表更酷，从海报上可看出游戏的终极Boss是名黑色皮肤的女性，旁边环绕着看上去就觉得很强大的怪物，其中甚至有个令人畏惧的Beholder。新资料片的难度将大幅提高，不过好在主角的等级上限也将超过20级，这无疑将使游戏更具挑战性。游戏通关时间预计为40小时。

游戏类型	角色扮演
制作公司	BioWare
发行公司	Atari
上市日期	2003年11月
编辑期待度	♥♥♥♥



寂静岭3 SILENT HILL 3

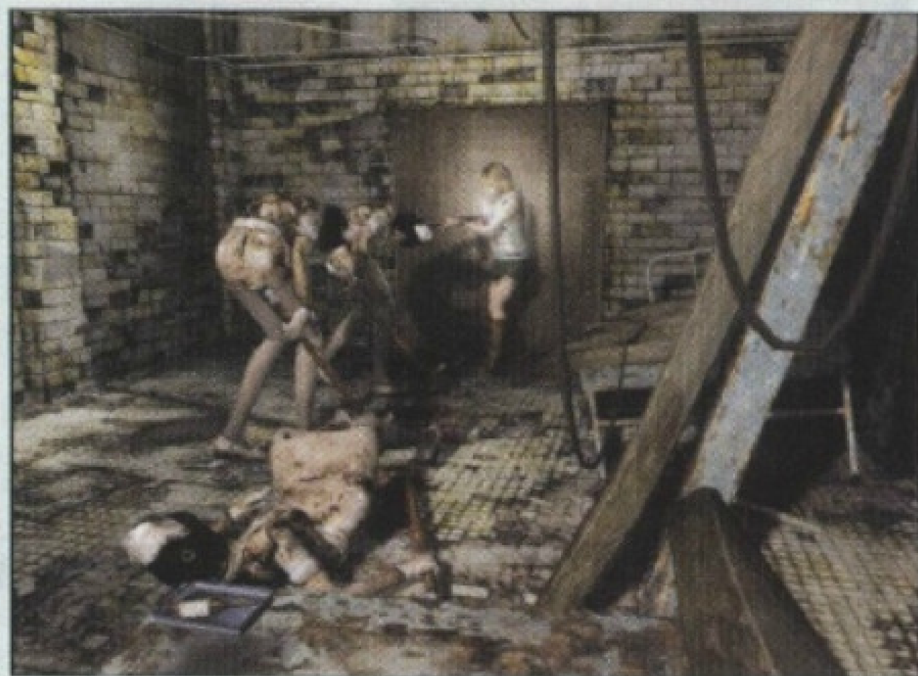
对于恐怖游戏而言，引擎是否出色并不是玩家所关心的。如何做出阴森而不阴暗的画面，才是决定恐怖游戏好坏的标准。KONAMI恰恰在《寂静岭3》中体现了这一精髓，PC版画面没有让期待已久的玩家失望。虽然采用《寂静岭2》改良引擎制作，但由于增添了大量效果代码，并且这次是直接开发PC版，不像以前是通过PS2移植PC版，画面将带来视觉上的极大冲击。场景方面，游戏不再是伸手不见五指的城市，取而代之的是一个电影化的场景。人物方面，在美工精雕细刻下，充满罪恶感的怪物被真实表现出来。不仅有体积巨大的怪物，还有全身腐烂的野兔和啸天犬等动物加入。相反，女主角海瑟金黄色的头发、细嫩的肤色、性感的迷你裙恰恰与它们形成鲜明对比，更加突出了恐怖游戏至高无上的主题——毛骨悚然。

PC版闪光点是自由视角功能的引入，你不会再抱怨视角带来的遗憾。《寂静岭3》实现了自由旋转观察镜头，过场动画还做到由远及近，由快及慢的转变特效。正如主策划Kazuhide Nakazawa所言：游戏并不讲究《生化危机》变态的怪物、血腥的场面、突然的惊吓造成的恐怖，而是通过周围气氛压抑玩家的心理从而造成恐惧，你只能隐隐约约看见怪物在逼近，听见收音机沙沙作响的诡异声音，置身于自己的恐怖世界中。

《寂静岭3》的主角是年轻漂亮的女孩——海瑟(Heather)。剧情从海瑟和老爸通话后开始，在回家的路上，她竟莫名其妙进入噩梦般的世界，这里并非是前作中充满迷雾的寂静岭，而是一个血腥、黑暗、肮脏、喧闹和恐惧的崭新城镇。面对眼前的怪物，海瑟什么也记不起来，只是手里紧握一把带血的格斗刀。海瑟为什么会来到这个小镇？这里似乎隐藏着不可告人的秘密，一切都在现实与幻觉之间中展开。

虽然游戏舞台并没有建立在寂静岭，但剧情却和前作有着千丝万缕的联系，游戏途中你会回到《寂静岭2》中的医院等场景。但不论是新场景还是老场景，游戏始终贯穿着更困难、更丰富、更多变的谜题。幸好KONAMI考虑到新手对于谜题的适应程度，修改了以往系列中不合常理的设定。第一：你能在游戏中任意储存进度；其次，提供不同难度等级以供选择，在遇到Boss级怪物和突发事件之前，你会有短暂时间考虑下一步行动。但在游戏中你要牢记一点：海瑟只是一个普通女孩，要想完成任务，NPC和武器是你不可缺少的同伴。目前已经确定登场的NPC，包括海瑟的父亲、书店老板、教堂巫师等，并且可使用铁管、电筒、钢管、手枪、冲锋枪、激光剑、火焰喷射枪来对付怪物（某些是隐藏武器）。另外，海瑟借助矮小的身躯，能钻进特殊地洞（但里面到底有什么，就看你的运气了），或躲进普通的衣柜内。这令游戏的过程更加紧张，也使游戏变得更加动作化，重复可玩性不言而喻。

《寂静岭3》作为恐怖游戏的代表，它将给你带来无法抗拒的吸引力，可能你会害怕但还是忍受着恐惧继续玩游戏。目前游戏制作周期已经结束，PC版将于10月发售。不过根据PS2玩家汇总的消息来看，游戏并没有预料中那样美好，由于谜题的大幅减少，导致某些玩家5个小时就顺利通关。虽然提供多种结局和隐藏元素，但娱乐性并没有得到加强，希望PC版出现能重创辉煌。



游戏类型	冒险解谜
制作公司	KONAMI
发行公司	KONAMI
上市日期	2003年10月
编辑期待度	♥♥♥♥½

盟军敢死队Ⅲ——进军柏林
Commandos Ⅲ:Destination Berlin



对于Pyro Studios来说，为玩家推出一款全新游戏的时候，通常少即意味着多。为什么这样说呢？看了下面的介绍，大家就明白其中的原由了。

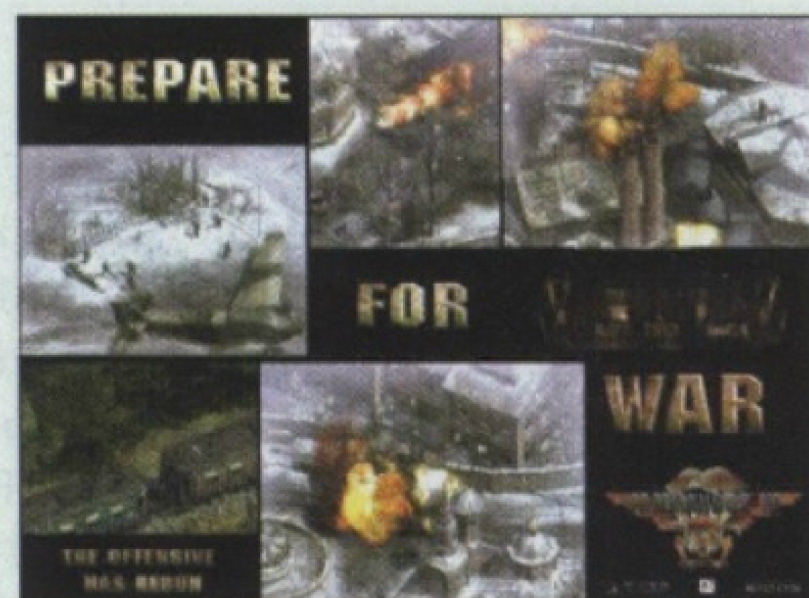
《盟军敢死队Ⅲ》（以下简称“盟Ⅲ”）现在正式有了副标题《进军柏林》，在图形方面特别是在视觉效果上，通过多元化的设计，使得场景看起来更加真实，深度超过任何同类游戏。例如，当德军炸弹的阴影掠过已经被毁坏的斯大林格勒时，它们不但留下爆炸和烟雾的轨迹，而且城市中还会出现倒塌的房屋和碎石以及断裂的树木。

在情节方面，“盟Ⅲ”通过一系列戏剧化的固定模式以及过场动画，较之前作提供了更为丰富的故事内容。虽然游戏名称的副标题是《进军柏林》，但游戏实际上是开始于战前伦敦的德国大使馆中，随后玩家被带到了俄国战场上被包围的斯大林格勒。接着，在进军柏林之前，还要经历占领法国以及诺曼底登陆等阶段。游戏中的每个关卡都穿插着过场动画，从纳粹军队穿过柏林的勃兰登堡门到Steve McQueen式摩托车在乡间追逐，以及行军途中炸弹在周围地面



上爆炸。显然，这些贯穿于游戏中的过场动画为玩家提供了更多的故事描述，并且使先前比较平白的角色也变得更加有血有肉。

在“盟 II”中一共有9张大地图，而“盟 III”中的地图数量则增加到了25张，贯穿斯大林格勒、中欧和诺曼底三个大战役。这些地图并不是一下子完全呈现在玩家面前的，在游戏开始时，作战地图很小，而后随着各种事件的发生而不断扩展。这样，不至于让玩家在游戏之初便迷失方位。



游戏类型	即时战术
制作公司	Pyro Studios
发行公司	Eidos Interactive
上市日期	2003年9月
编辑期待度	♥♥♥♥

“盟 III”的游戏目的同前作一样，还是在敌人战线的后方进行秘密战争，让玩家带领一组技能高超的特工对纳粹进行一系列的破坏活动。制作者声称，在游戏内容的多少方面，三代与二代基本相同。不过游戏的架构有所差别。他们希望玩家在玩过游戏后会说：“我花费了25～30小时将游戏通关，但是在这段时间里我从没有将同样的事情做了两遍。”

我们可以看出《盟军敢死队 III——进军柏林》不仅在游戏的图形方面有所改进，更重要的是在游戏设计制作方面也进行了新的尝试。游戏开发者这样做就是为了让《盟军敢死队 III》更加容易为玩家所接受，更加多样化，并且更加充满令人激动的故事情节。我们希望他们的愿望能够实现。



模拟城市4——高峰时段

SimCity 4: Rush Hour

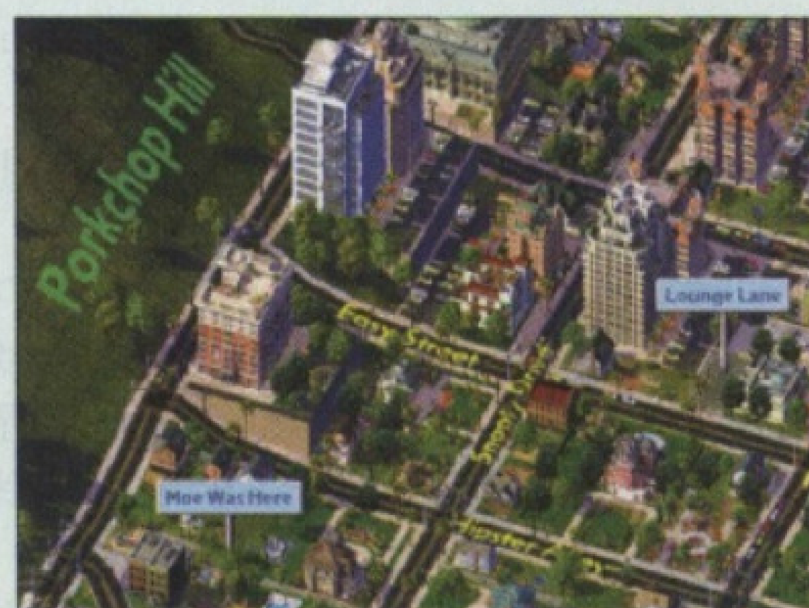


作为《模拟城市4》的第一部资料片，《高峰时段》将重点扩展城市的交通体系。新增了约50项设施，包括海港、地铁、直升机坪、火车站、桥梁，你能设计出类似纽约的宽阔林荫道、旧金山曲折的单向行车线、波士顿的带升降平台的火车站等具有各地特色的交通体系，并将它们融合在你的城市之中。根据制作者的看法，城市扩展过程中首先遇到的就是交通问题，交通体系决定了居民们如何在城市内行动和如何前往其他城市，这将影响人们的满意程度进而影响城市的经济。为此，制作者特地进行了这样的设计：当你把鼠标指向街道或建筑物时，可了解它的实际和潜在交通流量，从而为你调整交通体系提供信息。

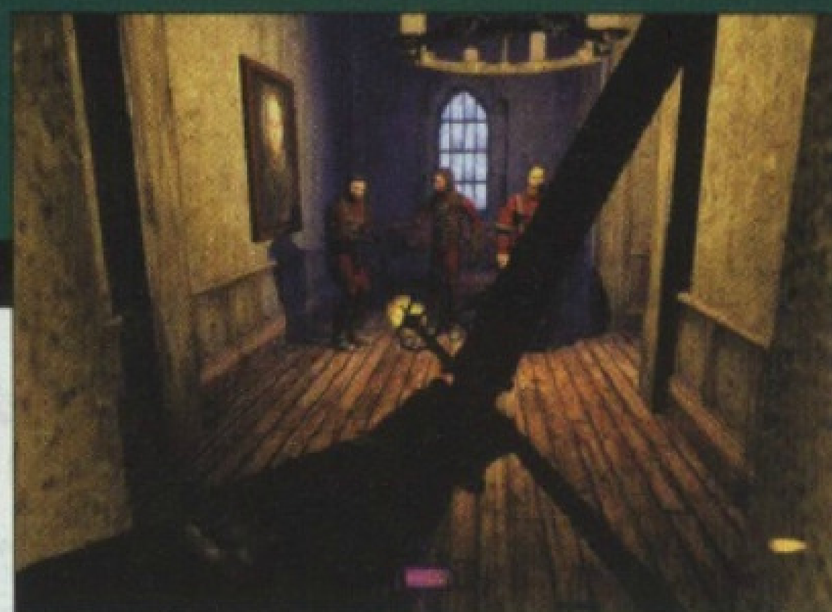


为了更好检查玩家在交通体系上的设计，制作者允许玩家参与到微观层次的任务中。比如，有人劫持了的士，你接下追捕罪犯的任务，用键盘驾驶一辆普通警车在城市里飞奔，若能赶在目标逃离城区前追上它，即可获得提高市长声望、获得一座豪华警察局之类的奖励。此外，你也可扮成反面角色，当个银行抢劫犯逃避警察的追击，若成功则可获得一笔可观的现金，但市长声望下跌。新增的灾难系统也会提高游戏的趣味性，其中最有趣的就是外星飞船的入侵——巨大的UFO发射出能量束，导致十几个街道陷入火海，在一些人员、车辆被吸进大UFO的同时，数架小UFO飞抵城市上空，用激光束制造更多的混乱……看来，模拟经营的大腕也在尝试以不同方式带给玩家更多乐趣。

游戏类型	模拟经营
制作公司	Maxis
发行公司	美国艺电
上市日期	2003年秋季
编辑期待度	♥♥♥♥







神偷3 Thief 3

在欧美游戏中，出现最多的大概就数主视角射击类了，不时发生3～4部FPS游戏同时上市的情况。FPS游戏的泛滥多少导致玩家不再像Doom II那样一遍又一遍回味每个场景了，FPS游戏几乎成了快餐，玩家们匆匆过一遍就转向别的游戏。但《神偷》(Thief)一上市就立即引起人们的极大兴趣，因为扮演一名劫富济贫的神偷对所有人来说都是前所未有的体验，加上游戏出色的故事情节、良好的图形画面和独特的作战设定，使得《神偷》系列成人们心中一曲隽永的歌——即使原创开发商Looking Glass已经解散。也许正是因为有这样的市场潜力，《神偷》系列的发行商Eidos出资支持《神偷3》的开发，玩家们有望在年底前重新回到那个阴暗诡秘的世界中去……

在《神偷3》中，玩家继续扮演前作中的主角Garrett，在中世纪的奇幻背景下再展飞檐走壁、隐蔽暗杀的绝活。新作在故事情节上与原作没什么联系，因为Garrett居住在一座新的城市里。这是一个贫富差别更为显著的环境，豪华的城堡、艺术馆与破烂不堪的贫民窟形成鲜明反差。城中主要有三大势力：以正统自居并类似西班牙宗教裁判所的铁锤公会、崇拜Trickster的Pagans异教组织和偏好隐秘行动的守护者。铁锤公会在前作中曾是Garrett的雇主，而守护者则帮助Garrett成长为神偷。最近，守护者的长老预测到世界可能陷入令人忧虑的黑暗时代，所以请Garrett出马，希望阻止事态恶化。

从背景设定上不难发现，《神偷3》最大的变化就在玩家对主角Garrett的把握上。Garrett要对所接任务进行判断，有自己独立的思考，完成一件任务的方法也不止一种，这样当Garrett以不同方法去逼近目标时，就可能获得不同的信息，而对任务进程产生不同影响。新作中敌人变得更聪明了，当你不慎发出声响时，警卫不会马上喊同伴，而是先过来仔细检查，待检查过房间里的所有桌、柜后才会离开。而且经常有突发事件使警卫们不一定按照固定路线巡逻，这将需要玩家们更高的应变能力。

虽然警卫们变得更狡猾，不过我们的Garrett在近年来的生活中也没闲着。他更加精通攀高，能轻松爬到别人无法上去的地方，而且从高处跳下来时发出的声响也极小，这两点将是Garrett除了隐藏于暗处外躲避追击的额外技能。阴影处改用深蓝色而不是原来的灰黑色来表现，有助于玩家在暗处也能看清楚四周的情况。Garrett的装备也更丰富了，诸如阔头箭、水箭、绳索箭、烟雾弹等，这些物品各有其独特的用途，最有用的也许是开锁条，甚至在XBOX版本中，开锁本身就是个小游戏。不过，虽然有以上技能和装备上的加强，Garrett仍然应以隐蔽行动和偷袭为上策，切忌被一群警卫追击。因此在偷袭目标时，不仅应考虑是用阔头箭还是大棒子，还要考虑声音传送系统，万一一击不中，受伤的目标很可能大声求援，如果是在室外或走廊，喊声将引来大群警卫，而如果是在密室里，声音则几乎传不出去。同理，在行走时也必须注意脚底下的材质——在地毯上即使快跑也没声音，而在金属或石材上微小的走动都可能发出声响。

《神偷3》由开发过《杀出重围》的离子风暴工作室负责制作，因此其引擎也就是《杀出重围2》的引擎，从截图上可看出画面质量提高了不少，而用深蓝色来表现阴暗的手法也是此引擎的功劳。在技术上最令人惊讶的是动态光影效果，当一名手持火把的警卫被你击倒时，在其手中的火把翻着跟头掉落到远处的过程中，周围事物的影子也会随着火把的翻动而变化！不过，鉴于《神话3》因为不是由原创开发商Bungie所做而味道大变，对于同此情况的《神偷3》，我们只有衷心祈祷了！

游戏类型	主视角射击+动作冒险
制作公司	Ion Storm
发行公司	Eidos
上市日期	2003年冬季
编辑期待度	♥♥♥♥½

模拟飞行2004——世纪飞行

Flight Simulator 2004: A Century of Flight



在模拟民用飞行的游戏领域，微软的《模拟飞行》系列几乎是一枝独秀，此前虽然也曾出现过Terminal Reality的《飞行》(Fly!)和Looking Glass的《无限飞行》(Flight Unlimited)，但它们最终都消失在地平线上了。如今，为了纪念民用航空业诞辰100周年，微软即将推出最新版本的《模拟飞行2004——世纪飞行》。

作为纪念性的版本，新作中将可操纵的飞机数量大幅扩展了，从以前的15种增加到现在的24种。其中，古董级的有莱特兄弟著名的“基蒂鹰”，一款很简单的飞机；其次是查尔斯·林德伯格的“圣路易斯之魂”和阿米莉娅·埃尔哈特的“织女星”；稍后是第一次世界大战中臭名昭著的远程轰炸机Vickers Vimy、相对复杂的道格拉斯DC-3客机和令人胆战心惊的小飞机Piper Cub。当然，新增的飞机并不全是老式飞机，还包括当代的Beechcrafts、Cessnas和体形庞大的波音喷气式客机。

新作继承了飞机模型高度精确的优良传统，在力反馈、空气动力等方面都达到令人难以置信的程度。当你坐上“圣



路易斯之魂”时，很快就会意识到当年林德伯格的出色绝对不只是幸运所致，这种飞机几乎无法控制，震动得很剧烈，甚至视线还被一个庞大的前置油箱挡住了一部分，很难想象林德伯格是怎么驾驶这种飞机飞过北美洲并越过大西洋的。实际上，新作最有趣、最具挑战性的部分，便是用这些经典名机模仿当年那些王牌飞行员的飞行壮举，沿着他们所走的路线再飞一次，不仅领略沿途的秀丽山水风光，也将体验途中所遭遇的种种艰难险阻。



新作对天气的模拟更趋成熟。你必须关注机舱外的天气，从Jeppeson飞行信息服务中心了解天气变化，因为天气对飞行安全和技术有着很大的影响。对于初学者，游戏可让你在固定天气、可变天气和真实气候之中选择，你可通过对某类天气的适应性飞行后，转而适应可变化的天气，进而进入真实气候中实战。此外，游戏对地面地理特征和空中通讯系统的模拟也非常不错。当然，对初学者而言，上手也许是最大的问题，为什么许多人对模拟飞行游戏不太感冒呢？就是因为其操作往往过于复杂。对此，微软提供了生动的视频教程和Web格式文档，以解决初学者的困难。而作为以上诸多改进的代价，新作对系统配置的要求也更高了，据说至少1.4GHz的系统方能流畅运行。

游戏类型	模拟飞行
制作公司	微软
发行公司	微软
上市日期	2003年9月
编辑期待度	♥♥♥♥

战地1942——秘密武器

Battlefield 1942: Secret Weapons of WW II



在大作纷呈的2002年，名不见经传的《战地1942》以其海陆空全兵种对抗的多人联网游戏性和出色的技术引擎，荣获了互动艺术学院奖的年度游戏奖、年度最佳PC游戏奖等4项大奖，这个事实说明《战地1942》获得了业界权威们的认可。事实上，笔者就是它的忠实拥护者，常常沉浸于网上的激烈对抗并乐此不疲。制作商受市场鼓舞，继第一部资料片《进军罗马》后，又将于9月推出第二部资料片《秘密武器》。有趣的是，《进军罗马》本就与原作差别较大，而这部《秘密武器》的变化将更为显著。

正如其名，《秘密武器》的主要改变就是提供了第二次世界大战中许多在实验室中被研究出来却未能用于实际战争的秘密武器和装备，世人对其中的大部分东西至今闻所未闻。例如，Sturmtiger是一种结合虎式坦克底盘与舰艇大炮的载具，发射出的炮弹攻击力超强，可在侦察兵的配合下打击远程目标；C-47运输机是个可移动的空中重生点，有6个座位，可飞往敌后空降士兵，不过它本身相当脆弱，因此估计它的实际战术用途不大；新的三轮摩托上装备了机枪，可轻松地击毁吉普车；空中新加入Horton HO 229，它装备有导弹和机枪，而且飞行速度极快，强化了德军的空战能力。此外，盟军工兵装备了霰弹枪，虽然只有5发子弹，却再也不用在近战中惧怕突击兵了；轴心国的工兵则配备上可发射榴弹的攻击步枪，对敌步兵和装甲车的攻击能力得以提高，医疗兵的SMG则加装了消音器，非常适合躲在暗处打伏击。另外还有隐形轰炸机、移动防空车等装备，开发商没有透露它们的具体细节。《秘密武器》将提供8个场景地图供盟军和轴心国两方对抗，其中包括U2导弹研究所、夜幕下的布拉格、雪景中的挪威和希特勒最后的藏身点——狼巢的战斗任务。

游戏类型	动作射击
制作公司	Digital Illusions
发行公司	美国艺电
上市日期	2003年9月14日
编辑期待度	♥♥♥♥½







本刊特稿

仙剑奇侠传三

——绝密档案之章（完结篇）

■《仙剑奇侠传三》主企划 王世颖

了解一个事物，最准确、最科学的莫过于用数字说话了，因为数字是客观的。现在，就让我们一起看看"仙三"各个方面的"尺寸"，这些都是完全的内幕哦！即使是研发团队的成员也未必全部了解的终极内幕！而看完这篇文章的玩家们，将成为最了解三代的人。



指标一：仙三的剧情

一个游戏剧情长度如何，只能用文字量来衡量，"仙剑三"的对话一共40万字左右，其中主线占一半，支线和NPC对话占一半。三代中NPC的对话非常人性化，每个人都会根据自己处境的变化和剧情的发展说不同的话，因此这部分的对话量相当庞大。我们曾经做过一个测试，在游戏中，屏蔽所有的支线和战斗，仅仅触发主线，完全不走迷宫，只是看完整个主线的故事就需要十几小时。我想，从规模上看，应该不会令"仙剑"这块金字招牌失色了。

游戏类型	3D角色扮演
制作公司	上海软星
发行公司	寰宇之星
上市日期	2003年8月2日
编辑期待度	♥♥♥♥♥

指标二："仙三"的怪物种类

三代中普通怪物的数量为124种，其中有1/5是一代中出现过的老面孔，我们把它们重新设计并3D化，其中就有非常"有名"的菜刀婆婆、僵尸兵等。老玩家看到之后一定会有种熟悉的感觉。而Boss级别的怪物有40只左右，其中大多数是功力高深的妖魔，在后期，也有能与神匹敌的绝代高手……

指标三："仙三"的物品数量

三代中所有道具的总数近200个，而武器装备有220个，种类也很多。在游戏过程中，每当角色更换武器时都会在战斗中显现出来，而且有些同伴能使用两类完全不同的武器哦！比如长卿，他既可使剑，也可用枪：用剑能攻击单个敌人，攻击力很强；用枪虽然攻击力略弱，但是可穿刺一列敌人，如何选择就看玩家自己的爱好了。

指标四："仙三"过场动画的数量

由于剧情很长，所以过场动画也非常多。"仙三"中过场动画一共有52段，包括片头动画那种高清晰度、模型复杂的CG动画，也有利用剧情中人物模型进行渲染的动画，总时间共有40分钟之多，而游戏最后所有的结局，都有精心设计的动画结尾。在游戏的标题界面中，还有动画回放的专栏"前尘忆梦"，如果哪个玩家能打出全部结局，那么这个专栏的所有52个位置就会全满，达到完美记录。

指标五："仙三"的诗词数量和质量

诗词是"仙剑"系列的另一个亮点，"仙三"这次也是本着精益求精的原则，虽然通篇一共只有20首诗词，但在用韵、平仄上都比较讲究，也尽力将诗词与游戏气氛融为一体，很希望这次能带给大家全新的感受。

指标六："仙三"的人物头像



"仙三"的人物头像如何表现成为大家关心的焦点，现在我可以肯定地告诉大家，"仙三"是用2D人头像来进行对话过程的，整个游戏的对话表现仍采用"仙剑"传统的模式。人物头像全部为公司内部美术人员绘制，总数量将超过100个，人物表情也相当丰富，特别是主角，喜怒哀乐等都用不同的表情。这种设计虽然大幅度增加了美术的工作量，但玩家是上帝，满足玩家愿望是我们的职业操守，既然玩家喜欢，我们一定尽力实现。

指标七："仙三"的游戏长度

很多玩家非常关心"仙三"的游戏时间，其实这个我很难给出精确数字，因为"仙三"系统很复杂，每个人的习惯玩法又不同，所以很难说，只能用我







自己做例子。我进行第一遍通测时，花了30多小时，但我只是跑主线剧情和一部分支线，迷宫嘛，因为我自己设计的，当然知道怎么走，战斗全部躲过（你问怎样躲？我们当然有测试秘技啦）。这样也要30多小时，一般玩家玩应该在40小时以上吧！如果要多玩几个支线和结局，时间一定会更长。测试花时间最长的有50小时以上的记录。

其实现在这个结果有点超出我们预期，因为最初设计"仙三"的游戏长度是20～30小时的。不过没关系，就算友情赠送，回馈玩家吧！偷偷说一句，按照游戏长度算，我个人觉得"仙三"真的很值，很便宜哦，定价有点低了呢！所以再次请大家支持正版……

指标八："仙三"的诞生历程

"仙三"项目启动至今，一共有154次会议，记载了"仙三"从立项到今天测试中期的诞生历程，其中多数是每周的例会，也有很多是应对突发紧急问题的临时会议。有关于镜头与操控的、关于特效实现的、关于模型面数分配的、关于测试流程的……还有很多讨论会都没有留下记录，"仙三"就是这样一步一个脚印走向玩家的。

指标九："仙三"的测试版本

在我写这篇文章的今天，6月16日，"仙三"的测试版本终于到了0.30版，从0.01版一路走过来，测试报告的文字量已经接近主线剧情了。眼看"仙三"一天比一天接近完美，我们非常兴奋，同时也要更加努力，要用发售前所剩的时间让游戏更加精益求精。即使我们无法做到让每个玩家都完全满意，但也要对得起大家对我们的支持，毕竟69元对于有些玩家来说不是个很小的数目，而我内心的最低标准，就是让每个买到正版的玩家都说："值"！

指标十："仙三"的成本

以前，国内某些游戏动辄号称耗资千万，其实连一百万都没有花上。"仙三"是个很大的产品，成本上当然也没有办法太少，虽然成本还没到千万之巨，但目前实际的成本已接近我们的预期——X百万，至于具体的数目有多少，碍于公司的纪律，在此不便透露。不过，等你玩了"仙三"之后，就会知道，这X百万花得很值！

指标十一："仙三"的配置

由于"仙三"是3D游戏，所以配置要求高低也成了很重要的因素，而要运用更多的技术来提高画面效果，一定会使配置要求上升很多。我们并不忍心让玩家为了我们的游戏花钱买新设备，但如果不使用这些技术，又怕效果会比不上国外的一流游戏。在这两难之间，团队中展开了激烈的讨论，最后决定，在游戏选项中增加特效开关，使配置低的玩家可关掉这些特效，而配置高的玩家又可享受到最好的画面效果。

"仙三"的最低配置是P Ⅲ的CPU、128MB内存、TNT2 16MB的显卡。如果你的机器不得不升级硬件才能够玩"仙三"，那么我建议你买好一些的显卡，因为根据我们的测试，显卡好的机器，CPU稍微差些也可运行得非常流畅。

指标十二：三代的研发成员有多少人？

"仙三"就规模而言是相当大的作品，可在人力上，直接参与开发的人只有20位。人数上看实在有些寒酸，如果是日本同规模的游戏，恐怕仅仅场景美术的数量也要多过20吧！说句心里话，我们也想有上百人的大团队，但现在国内买盗版的人这么多，每个游戏的收益都不多，当然只能压缩成本，每个人都要付出加倍努力，才能拿出可与国外大作比肩的作品，才能满足玩家越来越挑剔的胃口。知道吗？我们"仙三"所有企划的电脑配置，只比游戏的最低配置高一点点，同时开编辑器、企划设定等很多窗口，游戏运行还很顺畅，所以请大家放心。我们也想用更好的设备，为大家做更多更好的游戏……所以，请大家多支持正版，这样中国的游戏才能发展呀。

从第一期开始到现在，说了这么多，大家一定对"仙三"的全貌有了一个全面了解，我可是知无不言，言无不尽呢！不知道大家是否喜欢？游戏开发末期的紧张与繁忙玩家很难想象，为了能让游戏更好，我实在没有精力分心旁骛，因此，这次的连续报道将在这期结束了。相信各位看到这篇文章时，已经离"仙三"发售的日子不远了，那时我多日来昼夜加班的日子也要结束了吧。希望"仙三"一切都顺利，更希望每个买到"仙三"的玩家都能从中得到快乐和满足！请大家帮我们祝福"仙三"，也祝福支持"仙三"的所有玩家！谢谢！













傲世三国 II

作为唯一一款获得国家出版大奖——中国电子出版物国家奖的游戏产品，《傲世三国》以即时战略方式为玩家展现了一个特殊的三国世界。在得到玩家好评的同时，目标又开始了后续作品《傲世三国 II》的开发。目前，该作已进入制作后期，本刊记者为此走访了目标公司，获取了第一手资料。

同前作一样，玩家在《傲世三国 II》中仍可通过操纵刘备、曹操、孙权等人来经历中国历史上最富传奇色彩的三国时期。

《傲世三国 II》仍采用玩家已经习惯的倾斜俯视45° 视角，同时作为一款3D游戏，玩家可随意360° 旋转，并可在一定范围内调整视距及视角的俯仰程度，这种灵活的视角操控为玩家全面、准确了解战事提供了保障。

游戏以剧情关任务为重点，内政部分基本忽略，玩家可专心于战事，同时为增加游戏的战斗乐趣，本作中的战斗将围绕武将、阵形和环境等要素展开。记者看到这样一段画面：在白雪茫茫的大地上，我方调动一支马队前往目的地，经过一段坡地时，一字阵的队伍在此时体现出明显不同：走在陡坡的马匹在上坡时行进缓慢，在下坡时则有往下滑的趋势，而走在坡下的马匹则较为顺利。可见，不仅地势对战斗有影响，天气、气候的因素也不容忽视。

刚才我们也提到了阵形，本作中战术小队在队形和兵种配合方面的合理运用将成为战斗策略的重点部分。游戏中的阵形分为横阵（一字阵）、纵阵、方阵和圆阵，只要搭配得当，在战斗中转危为安也不是不可能的事。

游戏提供了3种不同的游戏模式，包括单人剧情模式、多人对战模式和单机模拟对战模式。当然，丰富的兵种和兵器也不可缺少。在一道城门前，我方遇到了敌军，敌人个个彪悍，手持大斧将我方步兵砍杀得七零八落，不甘心之时却发现我军还有数辆箭车静候在不远处的林中。于是将余下的小兵调头向林中跑去，敌人就势中计也追了过来，不想在追来途中便遭我方箭车的远程攻击，加上天时、地利的优势，敌人还未近身就已全军覆灭。

游戏场景制作得细腻精致，令玩家有一种代入感，仿佛亲身莅临三国古城之内。本作不仅有规模宏大的攻城战，同时也有在城市里进行的巷战，无论是护城墙上的通道还是城内的房屋可都不是花瓶，它们完全可以被摧毁哦。

除了以上这些，记者还看到一段独特的演示：赵云离鞍下马，手持长枪，以一敌十在敌群中砍杀，忽然一道寒光一闪，赵云将手中长枪舞得声声作响，围在身边的诸敌立刻化为一波波血水，纷纷倒地。当然，使用这种必杀技需耗费气力值，一般只能用3次。除了这种大招外，赵云还会用毒，使一定范围内的敌人不断因中毒而掉血，直至死亡；除了对敌的攻击外，赵云还可对友军施展救助。无论是对敌攻击还是对友军施以补血技，这些技能的范围和强度都由武将自身的等级决定，也就是说，在《傲世三国 II》中加入了武将RPG属性。武将的经验越丰富、等级越高，他所使用的技能范围就越大，技能效果也越明显。这种必杀技的设计不仅贴切人物本身特长，且效果华丽流畅，相信会带给玩家不同的感受。由这种RPG属性延伸出的“统率值”还决定了武将所领战斗单位的上限及部队行军时的状况。

有了前作的制作经验，工作人员在制作《傲世三国 II》时更是轻车熟路，同时通过总结玩家对一代产品的反馈意见和建议，《傲世三国 II》又弥补了一代的不足。我们相信，在国产游戏不被看好的今天，《傲世三国 II》无疑是玩家们支持国产游戏的首选。

看来今年下半年值得期待的大作还着实不少，敬请期待本刊为您带来的进一步报道。







游戏类型	3D即时战术
制作公司	目标软件
发行公司	连邦软件
上市日期	2003年年底

融合多元素的《三国霸业 II》

■晶合实验室 北四环组



三位主角的形象是不是都太斯文了一点?

怎样才能做出一款好玩的三国游戏？光荣说，可以做成策略类的《三国志》或是动作类的《真·三国无双》；目标说，可以做成即时战略类的《傲世三国》；宇峻说，可以做成RPG类的《幻想三国志》。但现在，有家叫诠积科技的游戏公司说，我要在一个三国游戏内囊括上面所说的全部元素，这就是诠积科技即将推出的《三国霸业 II》。

初体验：2D版的《真·三国无双》？

进入游戏，单机模式下有“群雄列传”和“统一天下”两种玩法选择。在“群雄自传”中，玩家可选用刘备、曹操、孙权中的任意一人来打剧情模式，从选择的画面中可以看出，每个人都有12个单人任务关卡。笔者选择刘备进入了游戏，第一关是“黄巾起义”。一开始要给刘备、关羽、张飞进行武器、药品和护卫兵的装备，完成之后刘备就带着两个义弟进入战场了。这时笔者的第一感受是，这难道是一款2D版的《真·三国无双》？在庞大的地图上，密密麻麻分布着敌方的部队，而笔者需要控制着刘、关、张三人一路冲杀过去，直取敌方首领头颅。所有的战斗都在地图上即时展开，玩家既不能造建筑也不能生产小兵，一切都得靠操作控制的技巧。敌人的数量尽管数十倍甚至百倍于我军，但只要慢慢推进，将敌人分批解决，就不会有大的危险。另外敌人身上会有血瓶掉落，还能得到一些增加属性的武器和召唤护卫兵的法术令牌。这一切看起来都像是一个用即时战略方式控制的动作游戏，换句话说，像是一个2D版的《真·三国无双》。


张飞偷袭曹操的粮仓。

深入感受：用多种元素支持的即时战略游戏

当玩到更深入时就会发现，《三国霸业 II》的本质还是一款即时战略游戏，玩家需要操纵多名武将，需要有良好的大局控制观。以刘备为例，打到第三关“徐州之战”时，难度突然增加，刘、关、张3人被隔开在地图的3个角落，曹操军队会一波又一波向3人分别展开攻击，玩家如果只顾一人，其他两人就会被敌人打退，这样想打倒曹操过关就没什么希望了。而刘备周围的简雍、糜芳等人则是工兵、弓箭手等职业，不同职业的武将分别有不同的武将技，使用武将技是在战场上扭转战局的重要手段，对于那些即时战略游戏操作良好的玩家来说，可更加得心应手地控制战斗。同时，在剧情模式下也加入了大量RPG元素，以刘备第四关“官渡之战”为例，关羽斩颜良、文丑，火烧乌巢军粮等事件都能触发，如果让刘备和关羽对话，还能发生关羽反出曹操军的特殊事件。


激烈的海战，到了水边部队会自动变成船。

在“统一天下”的模式下，游戏方式又不相同，当笔者看到一开始选择年代、君主时，几乎以为这个模式就是模仿光荣的传统《三国志》系列，但进入游戏后才发现其实不然：具体的操作仍然和“群雄列传”时一样，只不过玩家要以征服天下为目标。这个模式下拥有一张奇大无比的全国地图，所有君主和武将都直接在这个地图上活动。在这个模式下，玩家可执行一些简单的内政工作，例如招募新武将和士兵等。


拆房子——即时战略游戏的特征。

《三国霸业 II》可以说是一款融合了动作、策略、RPG等多种元素的即时战略游戏，而在试玩过程中这些元素并没有明显冲突，十分难得。而且游戏还提供联网模式，试想如果有更多人的参与，每一方的每个武将都由真人来操控，那肯定会更有意思。在今夏滚滚的“三国”游戏浪潮中，《三国霸业 II》有实力找到自己的位置，相信会有很多玩家能喜欢上它。

游戏类型	即时战略
制作公司	诠积科技
发行公司	寰宇之星
系统配置要求	PIII 500、128MB、Win98/Me/2000/XP、8MB显存以上的显卡
编辑推荐度	♥♥♥½


装备界面，出发之前要先准备好。





编辑导语

一直不爱坐公共汽车上班，因为我很难忍受公共汽车上那无聊的半小时，每次上车后我都觉得这半个小时漫长得就像是假期过后的星期一。除了有一次因为打瞌睡而睡过了站，我坐公车的日子里基本上没有发生过什么有趣的事——如果硬要找一个的话，那次跟一条菜青虫发生的不愉快事件可能勉强算得上。

那是刚刚跨入夏季的一个早晨，刚刚下完一场雨，早上的风还很大。当我等来公共汽车之后，坐到座位上便开始百无聊赖地张来望去，四周的人们因为即将开始一天的工作而通通显得神情呆滞。半分钟后，我终于在正前方发现了一个与众不同的活力身影——那竟是一条绿色的小肉虫，我姑且叫它菜青虫，因为它跟我平常所见的菜青虫长得实在很像。它赫然在我前方的一个青年的头发丛中爬来爬去，就像是一个在黑色森林中撒欢玩耍的顽童。这家伙是怎么跑到别人头上去的？我开始琢磨这个问题，也许是因为今天风大，把它从树上吹落下来，然后正好掉在人头上？反正落到人脑袋上是既定的事实了，那么我该怎么办呢？应该提醒那位老兄，说你头上有只虫子在玩耍么？想到这里我开始犯难了，并不是经常有虫子能跑人脑袋上去的，如果这位老兄胆子很小，发出了惊叫声，引来了其他人看热闹，那我未免有点对不起他；如果我悄悄伸手帮他把虫子拿下来，万一引起了他的注意，反而误会是我把一只虫子放到了他头上，那可就大为不妙；要是这位老兄天性豪迈，浑然不当一回事，那岂不是我多管闲事？说不定这只虫子还就是他养的宠物，叫做“小强”什么的，我再去干涉人家的玩耍，那简直糟糕透顶……想了老半天也没拿定主意，我叹了一口气：要是前面坐的是一个MM（要是符合我个人欣赏的长发、纤细、文静三要素那更好），我一定会毫不犹豫地帮她除掉这只虫虫恶魔，至少MM肯定不会有养菜青虫作宠物的习惯。

就这样胡思乱想着，直勾勾地盯着菜青虫在前面老兄的头顶逛了三五个来回，汽车竟然要到站了。我突然觉得自己简直没有公德，居然眼看着别人脑袋上有虫子也袖手旁观，还找出那么多理由开脱……但既然都快到站了，我还是暂时就让它这么着吧，这个麻烦的问题下一个坐我位子的人会解决的，最多我回去之后好好进行反思。想到这里我就舒适地靠在了椅背上。但就在这时候前面的青年突然拉开了车窗！也许是因为车厢里有些闷热，也许是因为他认识到“非典”期间应该保持空气流通，反正这个寻常的举动带来了一个我意想不到的后果——今天的风很大，车窗外突然一阵急风将青年的头发吹得全部向后飞了起来，“小强”努力攀在几根头发上在风中飘摇，犹如一面在旗杆上飞舞的旗帜，最终它力不能支，像一颗子弹般向后飞来，无声无息地打在我的额头上，我下意识地捧起双手，“小强”直挺挺地落在了我的手掌中。

汽车到站了。

8神经
yangli@popsoft.com.cn

好了，讲了一个无聊的故事，再来说说刚上市的魔兽资料片《冰封王座》。大家都知道这个游戏中新出现了熊猫这种中立英雄，据说还是以成龙为原型设计的，不过在最初的设计中这只熊猫是穿着日本和服，拿着日本武士刀出现的，中国的玩家肯定不干了！凭什么我们的国宝不能穿中国的衣服出现在游戏中？！大家抗议的结果呢？嘿嘿，看看下面的这3张图片吧。



设定稿中的熊猫，这一身武士服实在是很不顺眼。

成龙的《醉拳》看过没？喝酒！喷火！

修正后的设定图，还是传统的中国功夫装好看！

■游侠创作室 阿凌

换个舞台唱戏

浅谈TV游戏的PC移植

如果家用游戏机不会每隔5年左右就推出一个新的机种，那么PC玩家只需要拥有Snes或ePSXe这样的模拟器就可笑傲天下，一网打尽所有的游戏大作。但正是因为有PS2甚至将来的PS3存在，模拟器暂时无法实现对最新机种的模拟，移植游戏就变成了一个独立的重要体系被人关注。8神经告诉我说有个读者每隔半个月必定会打电话来找他询问关于《合金装备2》和《生化危机——代号维罗尼卡》的PC移植版的消息，其实这样的玩家并不在少数，尽管他们已拥有《魔兽争霸Ⅲ》、CS、《英雄无敌》这样纯正的PC大菜，但他们仍然喜欢尝一尝来自游戏机移植作品的别样风味。

对于玩家来说，自然是能玩到的移植游戏越多越好，但对于那些鏖战在游戏机领域，对PC游戏开发少有涉猎的厂商们来说，移植游戏究竟是对他们品牌的又一次推广，还是能带来效益的市场上的新卖点？在《合金装备2》和《鬼武者》这两款PS2的百万级大作在PC上粉墨登场后，让我们从移植游戏的几个关键词开始来简单地谈谈。

画面——我们需要美丽的画皮？

当一款游戏决定移植之后，尽管它涂脂抹粉、精心打扮才走上PC的舞台（换句话说，就是号称为PC的显卡作了多少特别优化之类的广告），不料却引来台下观众一片嘘声：“这款游戏真不好看”、“画面糙”、“不上档次”等，指指点点。如此局面，难道是因为移植游戏真的水土不服？

对于那些移植于游戏机的大作的画面，PC玩家是比较挑剔和偏执的。这种挑剔和偏执却不是因为PC玩家有排斥的情绪，实乃显示器所提供的高清晰度画面所致。对于一个习惯了高分辨率游戏画面的PC玩家，让他第1次接触PS2、XBOX，也不会满意。从游戏机到PC的移植，从显示效果上来看可以说是一种从低端到高端的移植。原本游戏机上相对低分辨率显示加上贴图没有线性过滤的画面，如果直接拿到PC上，就会惨不忍睹。而且还要考虑到，把一段唯一适应游戏机的显示代码转化成适应多种电脑的配置能正常显示的代码，也是比较麻烦的事情。厂商必须消化不同的显示标准，把握其中的差异，而不是像做游戏机版本那样轻松。稍微一个不小心，PC版本就会出现这样那样的问题。这也是为什么《鬼武者》PC中文版刚推出来时，多数玩家反映在ATI显卡的电脑上有显示问题的原因。



看看左马介的脸，PC版和PS2版同样肖似金城武。

1996年的时候，如果有一块3D显卡，执行PC版的《生化危机》就会流畅漂亮得多，画面并不逊色于当时其它的PC 3D游戏。随着时间的推移，当PS2上的《鬼武者》与PS上的《生化危机》画面早已不可同日而语时，刚移植来的《鬼武者》却并没有体现出这种飞跃。尽管《鬼武者》的画面并没有让现在的PC玩家感到惊艳，但它又的确是一款非常考验显卡的游戏，GeForce2以下级别的显卡基本上对它无能为力。不过，当玩家们发现这款游戏的运镜方式跟当年的《生化危机》几乎如出一辙时，很多人都会发出这样的疑问：3D显卡的高性能都运用到什么地方去了？游戏中没有看到太华丽的贴图，也没有全程可360度旋转的视角啊？这个问题估计只有厂商才能给出专业的回答了。



《格兰蒂亚》的招牌在PC上被砸了。

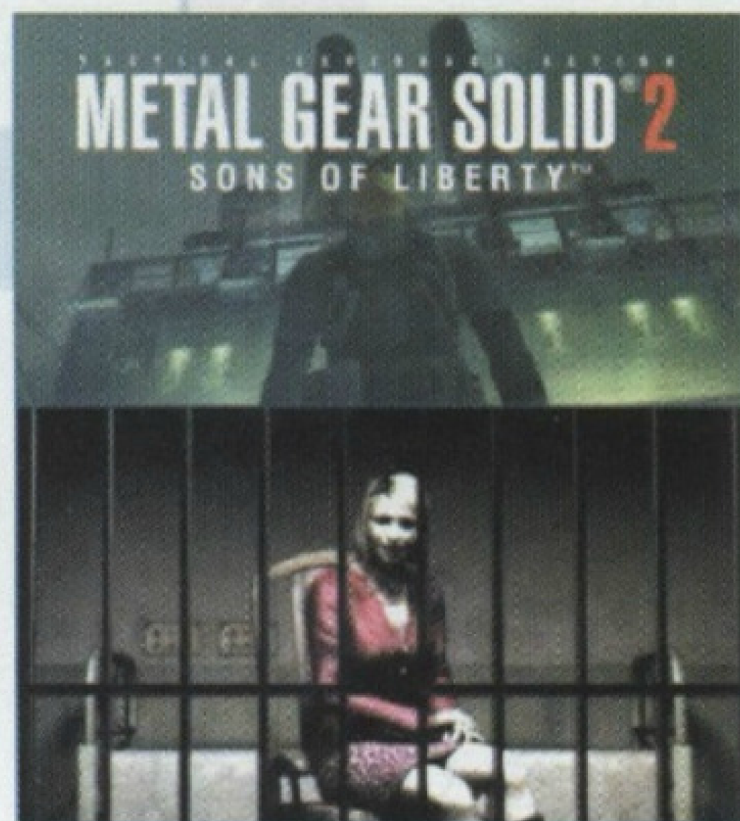

《樱花大战》是移植非常成功的作品。

2D画面向来都是电脑游戏的强项。对于移植2D游戏的画面处理，就比3D来得方便和熟悉得多。《樱花大战》在PC上保持了TV原作那种精致和唯美的感觉，不过也不是所有的2D移植游戏都是如此，《KONAMI经典回顾》就是一个例外，在如今流行的17英寸显示器上观看《魂斗罗》的效果，简直惨不忍睹。其实这些老游戏玩家早就可通过模拟器收藏，KONAMI此举除了让人想到是在运用老游戏的剩余价值敛钱外，实在是找不到其它的解释。

不过话说回来，画面始终是游戏的形，永远不可能成为游戏的神。如果因为画面的原因就对《龙战士IV》或者《幻想水浒传 II》这样的移植游戏不屑一顾，那么就只能错过两款不可多得的RPG佳作，在如今PC上单机RPG新作匮乏的今天，更是一种损失。



语言——语不同，不与谋乎？



《合金装备2》和《寂静岭2》登陆PC的速度都很快，KONAMI似乎是重视PC市场的。

就算是一个拥有能应付游戏中英文能力的玩家，相信他也愿意看到这款游戏的中文版，更何况移植游戏很多是来自日文版的。要对游戏内容、故事了解，其它语言总是不如本土语言来得直接，就像两个人之间隔了一张透明的膜——即使很薄，却总是一种隔阂。在众多的游戏种类中，对文字理解要求最多的就属角色扮演类。玩家过不了语言这一关，对游戏的理解就会相当肤浅：为了通关而游戏。这样，角色扮演游戏中蕴藏的情感就只能活活憋死。不知道是不是国内代理厂商低估了玩家对游戏汉化的要求？每次国内游戏厂商推出游戏的中文版后，得到的大部分意见是对文字部分的不满。玩家所要求的不仅仅是每字每句的翻译，而且还企盼翻译能秉承游戏原作的风格。

去年，DC上的大作《格兰蒂亚 II》向电脑进军。本来面世前呼声极高，但玩家拿到手以后，发现许多不尽人意的地方。不仅文字方面存在缺陷，单是韩国的发音便让人顿生上当的嫌疑：为什么是用韩文版而不是日文版来汉化？可以说，这种语言的二次加工在一定程度也影响了中文版的质量。今年推出的《龙战士IV》更有注水的嫌疑。首先是日文标题画面竟然原封不动，其次由于游戏的道具比较多，汉化人员好像有点偷懒，一些不常用的道具就用一些怪异的名称翻译出来，这有失上海育碧一贯良好的汉化口碑，不过鉴于《生化危机》系列的汉化水平一直很好，相信这次《鬼武者》的简体正版也不会让玩家失望。另外，听说《樱花大战3》迟迟不上市的原因也是因为汉化问题，如果可保证跳票后推出精品的话，玩家想必都愿意多等待一下，《格兰蒂亚 II》的错误不能再次上演了。



操作——键盘、鼠标下的手柄情结


如果条件允许的话，用手柄操作肯定会更加得心应手。

没有手柄，就不仅仅是移植游戏能否保持原味这么简单了。如果操作难以上手，那么这款游戏的移植工作就已失败了一半。无论是过去还是现在，厂商在移植游戏到电脑上时，都会考虑到游戏对手柄的控制。如果一个移植游戏没有手柄控制的选项，那还不如去玩模拟器。有人说，没有手柄也能照样玩。数年前，在电脑上流行《真・侍魂》时，不也是有很多键盘高手吗？但是，一双手如鸡爪般地在键盘上敲敲打打，肯定不如握着符合人体工学的手柄舒服，尤其是那些对动作要求较高的游戏。当你握着手柄，舒适地靠在椅子上玩而不是僵直了背时，移植游戏才在某种程度上完成了返朴归真。

值得一提的是，许多在电脑上纵横一时的大作反过来移植到游戏机上，往往得不到太好的成绩，操作的不适应正是一个很大的原因。想想看用手柄来玩《命令与征服》或CS，那是一种怎样的感觉？（编者按：前些日子我曾在PS2上用手柄玩《荣誉勋章——前线》，尽管在PC上《荣誉勋章》是我最喜欢的第一人称射击游戏，但仅仅10分钟后我就退出了——无论如何也打不中敌人，操作感太怪异了！）



厂商——四大花旦


《龙战士4》尽管不中看，但是很中玩。

卡普空（Capcom）

Capcom在移植游戏方面可以说是不遗余力，最近因连续发布《鬼武者》、《洛克人6》这样的移植大作而出尽风头。更重要的是，Capcom在发表的移植作品中，几乎所有的都经过了汉化。Capcom的移植游戏基本保证了游戏原作在游戏机上的风貌，如《生化危机》系列，将一些备受赞誉的游戏元素（操控的简易、视角的独到运用等）完整地保留下来。笔者个人比较欣赏的是《洛克人DASH》系列，虽然其3D画面肯定谈不上精致，但细腻圆滑的边角却让人看上去很舒服。也许是因为动作游戏的缘故，Capcom没有采用复杂的造型，而是将一些简单的元素组合做最大限度的发挥。与《格兰蒂亚 II》的人物造型相比，《洛克人DASH》的角色就要显得轻便灵活得多。之前笔者在玩《龙战士IV》时，

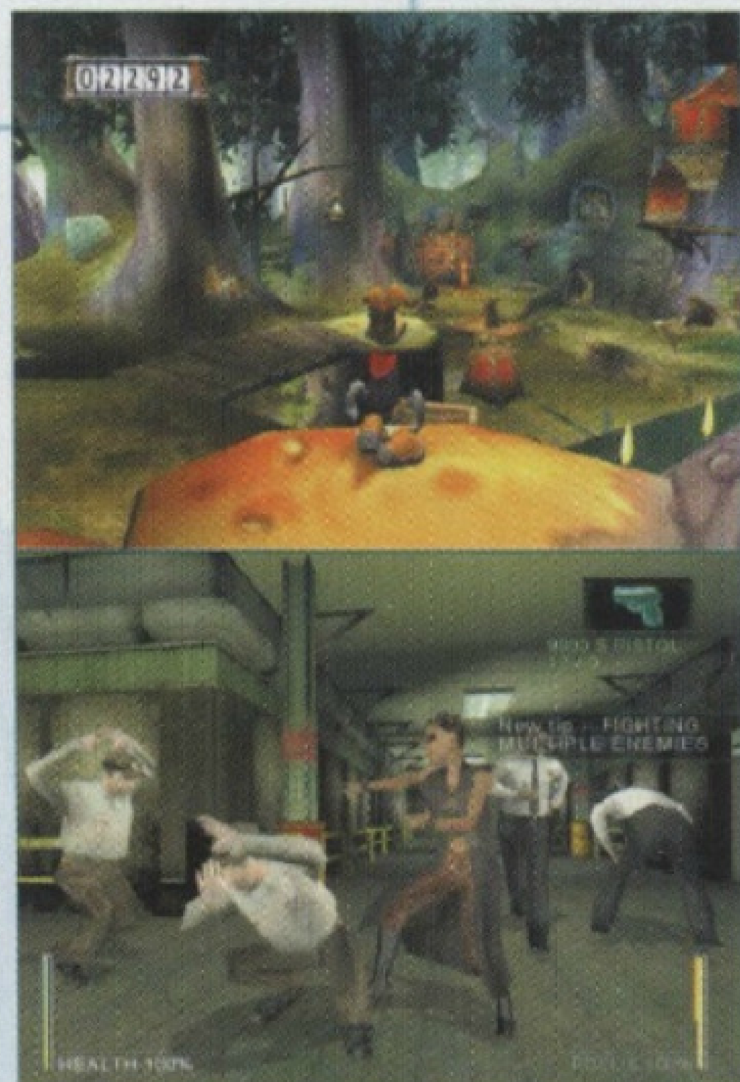
一开始曾对BOSS的3D造型十分不满，但平心而论，整个画面比PS原作有过之而无不及。

《生化危机——代号维罗尼卡》将何时登场？尽管Capcom早已宣布NGC主机独享《生化危机》系列，但在排除的阵容中却并不包括PC，只不过PC玩家无法玩到此系列最新的作品而已。《鬼武者》也终于进军PC了，不能说Capcom毫不重视PC市场，毕竟《生化危机》和《鬼武者》是他们的两道招牌菜。玩家需要的，只是希望Capcom加快移植的步伐而已。（发稿时获悉，Copcom刚在PS2上推出的A·RPG大作《混沌军势》将会在明年以八国语言版本登陆PC，并更名为《混乱军团》。）

科乐美（KONAMI）

KONAMI的汉化移植作品似乎比Capcom要早得多。当年大红大紫的《心跳回忆》，风头俨然盖过只有英文版的《生化危机》。KONAMI的移植态度是琢磨不透的：既有《合金装备》系列、《寂静岭2》这样的大作，也有《经典回顾》这样态度随便的小角色。《幻想水浒传 II》最近发布了中文移植版，从画面看，可以说是5年前的水平。是不是PS上的表现也一样，笔者还没有验证。最让人猜不透的是，KONAMI拥有最好的足球类游戏《胜利十一人》系列（Winner Eleven），可是移植到PC上的却是他们另一款不怎么出名的《实况世界杯2002》。试想，PC得天独厚的网络环境可帮助WE系列迅速实现体育类游戏最重要的人与人之间的对抗，也许今后的WCG的足球比赛就不会再让FIFA系列专美，但KONAMI并没有将眼光放到这上面，真是可惜！

KONAMI在对待移植游戏的态度上究竟奉行的是精品路线还是抢钱策略呢？无从得知。



《雷曼3》和《登陆矩阵》几乎同时发售PC和TV版，他们看起来好像真的更有“PC味”一点？

世嘉（SEGA）

SEGA的游戏态度是严谨的，虽然它那只面向“真正”玩家的作风使得整个公司逐渐势微，但游戏作品却能吸引相当一部分玩家为之津津乐道。早期的移植作品很多，如《VR战士》、《梦游美国》等。当时这些游戏多见于购买显卡时所附赠的游戏光碟中。从2001年开始，高人气的《樱花大战》系列不仅移植到电脑上，而且还完全中文化，这股“樱花潮”取得了相当大的反响。凭借这一势头，《梦幻之星Online》、《百万支箭》这类具有网络游戏功能的游戏也迅速登陆PC。《死亡之屋2》是SEGA移植游戏的又一成功案例。虽然在电脑上难以实现用光线枪进行游戏，但是SEGA在移植过程中巧妙地将光线枪的功能嫁接到鼠标上。此举不仅满足了电脑玩家的游戏习惯，而且游戏方式没有受到任何影响，甚至可通过电脑之间的连接实现双人合作进行游戏。相比之下，移植后的《死亡之屋2》拥有更多的游戏模式，如BOSS训练模式等。这实质上是让游戏的潜能得到最大的发挥。

不能说SEGA不重视PC市场，像《疯狂出租车》、《创造球会》这样诚意制作的精品游戏也都在最近一年内移植到PC上，但反响却平平淡淡，这也许只能以PC玩家的口味有别来解释了。



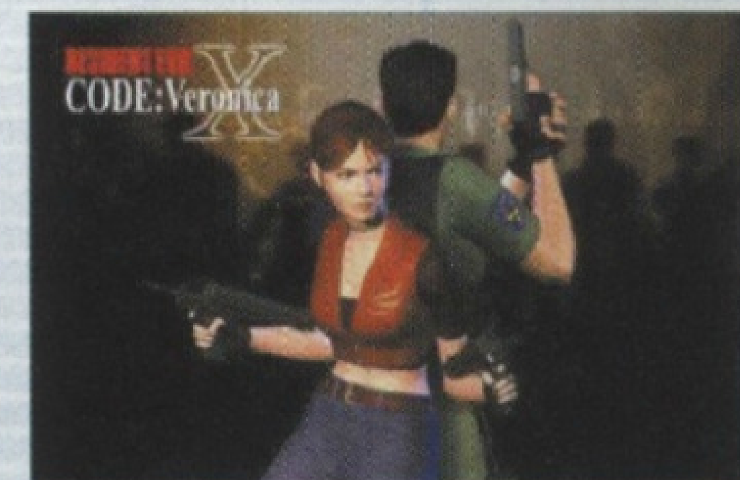
毫无疑问，《生化危机》前三代的移植汉化都非常成功。

微软（Microsoft）

其实微软不能算一家移植厂商，它从一开始就对电脑游戏和电子游戏市场觊觎不断，何况它的XBOX还在参与游戏机市场的激烈竞争。应该说PC和TV平台微软都同样重视，而且经常在两个平台上交换作品，《光晕》（Halo）即将登陆PC就是一个例证。早期的微软没有自己专门的游戏公司或小组，所以只能把别人的游戏搬到自己的平台。当时为了扩大它的Windows 95的市场份额，成立了Gamebank，专门为Windows移植成名的游戏。加盟Gamebank的厂商当时在TV游戏界可都是鼎鼎大名的，像SNK、Namco……《真·侍魂》、《饿狼传说3》PC版就是Gamebank的作品。

移植是一把双刃剑：虽然可在电脑游戏市场再捞一把，但同时也得冒玩家们劣评如潮的风险。微软的确是老奸巨猾，自己并不参与游戏的移植工作，而是交给别的公司去做，就连对待它“亲生儿子”XBOX的移植游戏也一样。Enclave就是最近移植自XBOX的一款A·RPG游戏。不知是不是交给别人做的原因，游戏中多数的场景、人物贴图都不是那么契合，这使得游戏中这样那样的小Bug就在所难免了。

在统计某款TV大作的销量时，PC移植版通常不会进入计算的范畴内，联想到移植游戏通常都登场很晚，可见大多数日本厂商厂商通常只是靠卖游戏的移植版权来榨取其剩余价值而已。只有EA、Ubi等欧美厂商才会给自己的作品例如《指环王》、《登陆矩阵》等同时推出TV和PC版。关于日本厂商的商业战略方针的问题，我们在这里不做过多的讨论，不过对于玩家来说，能够从移植游戏中领略更多样化的游戏风格，自然是受益者。尽管很多作品移植得晚，但是将其中文化多少能弥补这个缺憾，何况PC玩家还拥有属于自己的PC游戏本土世界呢？



这应该会是玩家下一个最期待的移植游戏吧？





PRAETORIANS 百夫长之梦

评《罗马执政官》

■贵州 yago



总评 85

优点	强调纯粹的军事战术策略，载入切换速度快，音乐画面都很出色。
缺点	缺乏突破性的创新，画面无法360度旋转。
制作	Pyro Studios
发行	Eidos
载体	CD×1
类型	即时战略
语言	中文
环境	Win9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★☆

当罗马军团统帅克拉苏扑灭斯巴达克斯起义后不久，出身于贵族家庭的尤利乌斯·恺撒（Julius Caesar）登上了帝国的政治舞台。这位野心勃勃的政治家在奴隶主克拉苏和大将军庞培的鼎力支持下，于公元前59年就任罗马执政官。此时以元老院为最高权力机构的罗马共和体制日渐腐败，恺撒对元老院中此起彼伏的权力斗争深为不满，为给自己在政治和军事上积累更多的资本，次年恺撒自愿调任内高卢总督。在针对高卢蛮族的战斗中，恺撒不但获得大量财富，还赢得了常胜将军的美称，更重要的是有了一支忠于他自己的强悍部队。当恺撒羽翼丰满后即不再受制于元老院，公元前49年，他挥师杀回罗马征讨昔日的盟友庞培，胜利后自封为终身独裁执政官，成为罗马皇帝。恺撒不但是个出色的政治家，他在历史和军事方面的建树也一直为后人所景仰。西班牙游戏开发商Pyro公司最新推出的即时战略大作《罗马执政官》，描述了恺撒大帝的辉煌战绩，其在各方面的表现均为上乘水准。它别出心裁地弱化了同类作品中常见的内政生产概念，你不必再时刻算计着需要多少农民才能维持自己的军工生产，只要懂点兵法就能率领罗马军团征战四方，这样的设定在职业玩家眼中也许不够专业，不过大批RTS菜鸟们显然乐意体验一下当“甩手将军”的感觉。

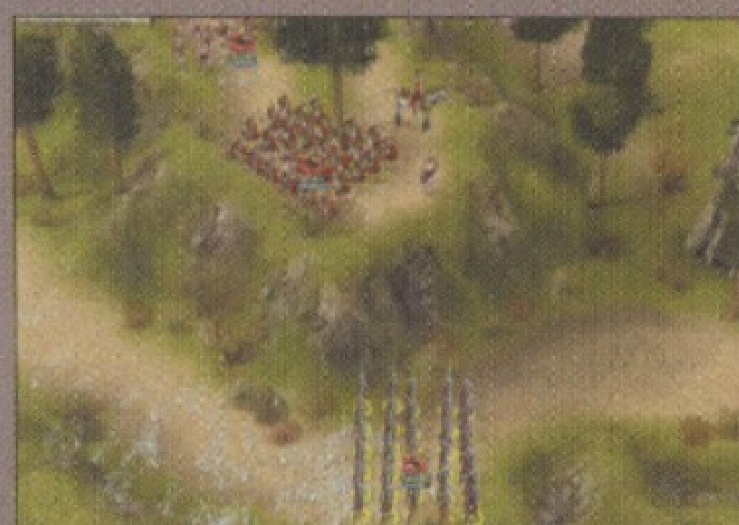
背景·兵种·阵形

《罗马执政官》的故事剧情从恺撒调往高卢任职一直延续到消灭庞培势力为止，游戏中共有三大民族：罗马、高卢蛮族和埃及。在单人模式下，玩家扮演受命于恺撒的罗马指挥官，虽说只能选择罗马一方，但在中后期的战役中玩家也能获得一些异族部队，或利用异族指挥官在村子中生产异族部队。军队是该游戏的核心，三大民族的部队分为基础和高级两大类，基础兵种都差不多，只不过名称不同而已。但高级部队就显出各民族的特色来了，例如罗马的禁卫军和角斗士、高卢的日尔曼骑兵和狂战士、埃及的战车和帕提亚骑兵。无论基础部队还是高级部队都存在着兵种克制关系，没有哪种单位能凌驾于其他所有部队之上。



胜利来之不易。

尽管有兵种相克的关系，但高级部队在战斗力上确实要比基础部队强一些。为了不让基础部队失去存在的意义，游戏中设定高级部队的生产除了人口资源外还需要荣誉点数，这个东西相当于战功，消灭的敌人越多荣誉点数就越高。杀敌一万难免自损三千，因此高级部队的数量注定不会太多，这还意味着战斗初期玩家根本无法造出高级部队，这在多人模式的对战中可有效防止早期Rush。为了能熟悉各种部队的特点，建议玩家最好耐心完成单人模式中的前3个教学任务，在这3个任务中，系统会要求玩家逐步执行指定任务，只有完成当前任务后才会有下一个任务目标出现。完成这3个教学任务后，玩家指挥部队的行军作战基本上就没问题了，然后才可能进一步运用复杂的战术策略。


利用高地可以逸待劳。

每种部队都有固定的编制人数，玩家既可根据需要把一支部队分成多支，也可把恶战

后残余的部队合编为一支满员部队。差不多游戏里出现的所有部队都有自己的特殊战斗方式，这些战斗方式能在特定场合下发挥显著作用。例如枪兵切换到驻防阵形后会竖起长枪直指前方，以此阵形迎击敌人的骑兵冲锋几乎不费吹灰之力。罗马重步兵的海龟阵形也很有意思，发动时重步兵方阵缩成一小团，前后左右和头顶均以巨盾遮挡敌人箭雨，等到接近敌人弓箭手时再恢复正常队形开始冲杀，但此阵形的副作用是移动速度剧减。此外弓箭手也有驻防阵形，他们由此可具有更远的射程，如何在阵前灵活运用各种队形，归根到底还要看玩家自己的指挥水平。

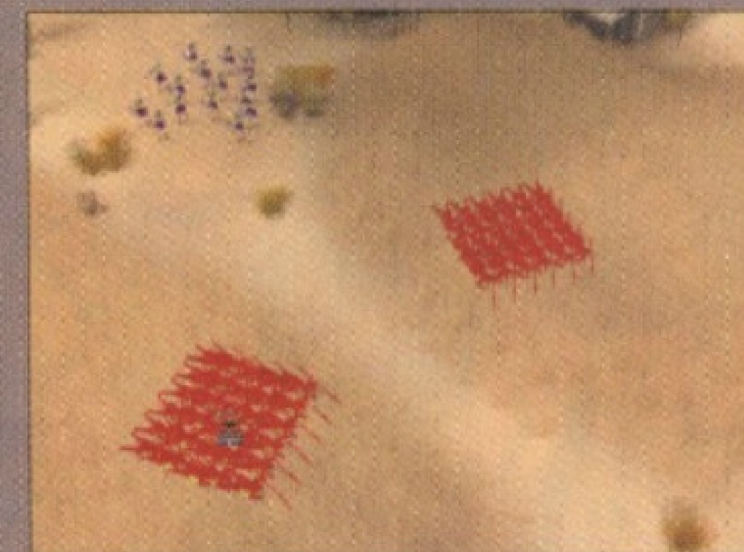

海龟阵形冲击敌人城门。

地形·平衡·战略

《罗马执政官》的场景画面在当前即时战略游戏中应该算是出色的，丘陵、雪野和沙漠都具有相当的真实感，部队经过森林时会惊起林间栖息的鸟群，倾盆大雨中你可以清楚听到雨点落在地面上的声音。高地是游戏中非常关键的军事要点，特别是那些仅有一个入口的高地，处于高地上的部队能看到更远处的敌情，但地面上的部队却无法看到高地上的情况。因此玩家在高地入口处修建防御塔后配以枪兵和重步兵即可据险扼守，防御塔内还可驻守弓箭手，如果再配上自动治疗的医师，几乎就是一座无法攻克的天然要塞。森林和麦田也是游戏中重要的军事地形，部队可进入其中埋伏，敌部队在未进入之前无法觉察是否有伏兵，而在大路两侧的密林中伏击敌人部队，效果也相当不错。很多兵种都会受到地形限制，例如重步兵无法涉水渡过河滩，枪兵和骑兵不能进森林等，因此玩家即使只有少量部队也能利用地形来创造局部优势并实现逐步蚕食敌人的目的。


深入异国与各族敌人战斗。

Pyro公司在考虑游戏均衡性方面可谓用心良苦，为了避免抢占优势地形成为战争双方角逐的焦点，他们还为玩家提供了两种侦察单位，一种是携带飞鹰的侦察员，一种是牵狼的侦察员。飞鹰机动灵活，可凭借空中优势迅速查看附近是否有敌人出没，但如果要探明林中是否有敌人伏兵就得靠狼了。情报工作在此游戏的战斗中至关重要，了解敌人的部署位置后再对症下药很容易获胜，而当玩家在与敌人激战时如能尽早发现敌人援军接近必可掌握主动。在一些特种作战中，需要玩家率领小股部队穿插于敌人后方，此时如没有侦察员配合几乎无法完成任务。当玩家在侦察敌人的同时，敌人同样也会对你实施侦察，一旦发现你防线上的薄弱环节就会毫不犹豫地突出奇兵袭击，当然，我们甚至可以将计就计，设下重兵埋伏后故意在某点示弱，实引君入瓮。在很多反映古代战争的RTS游戏中，像伏击之类的战术策略鲜有所见，而玩家们却能在《罗马执政官》中体验到各种战术策略的真实效果。游戏的内政虽然被简化到最低点，但也不能说是没有。建筑物只有两种，一种是防御塔，另一种是村庄塔楼，后者基本上是属于占领村庄的象征性建筑，只有前者才具有真正的战略价值。村庄可提供生产部队所需的人口资源，这种资源会随着时间的流逝慢慢恢复。占领敌人的村庄必须先摧毁对方的村庄塔楼，然后修建自己的村庄塔楼，最后还要派一名己方的将军或百夫长进驻村庄才能生产部队，这名将军或百夫长的族别决定该村庄能生产部队的族别。


麦田中伏兵等候。

《罗马执政官》中的战斗毕竟是古代冷兵器的厮杀，在平原地形上大规模军团的正面战斗很有看头，人喊马嘶中大队战士混战在一片刀光剑影中，即使最后取得胜利的一方也难免伤亡惨重。因此如果不是最后的决战，建议玩家不要过度追求这种"血腥"的辉煌，毕竟战争的目的是为了胜利，而不是图个精彩。游戏中的野战相当考究玩家的指挥能力，即使有侦察员片刻不停地打探敌情仍然会突发遭遇战，因此每到一处停顿时玩家都必须认真查看地形，随时做好战斗准备。一位有头脑的统帅绝不会把自己的士兵投入到毫无意义的狂热战斗中，即使是仓促发生的遭遇战，只要能充分发挥地形、兵种相克及局部数量上的优势，就能把己方伤亡降到最低。游戏中的城战与野战截然不同，野战可以斗策略比地形，而城战只能巧打，很多时候甚至不得不以血肉相博。攻城方占有决定攻击点的主动权，而守城方则有地形优势，但对双方来说，城战都意味着大量血肉之躯的消耗，在这个游戏中要成功夺取或守住一座城池都会让你深刻体会到古代战争的残酷。

这款游戏没有什么技术上的重大创新，但它相当亲和的操作界面和精彩绝伦的游戏性完全能弥补这个几乎不算缺点的"缺点"，如果你想痛快淋漓地打一场古代战争但又不愿纠缠于各种资源的分配运用中，那么《罗马执政官》将是你近期的最好选择。据悉，北京新天地公司已经取得该游戏的国内代理权，玩家们在9月份前后就能看到这款作品的汉化版本上市。





江月无边照何人——幻想三国志

■晶合实验室 寂静的冰河 / 精英工作室 薄脆饼

《幻想三国志》是由宇峻公司制作，寰宇之星公司代理发行的一款RPG类型游戏，放在暑期开始的时刻上市，说明各方面都对该款游戏寄予了很高的期望。尽管目前市面上三国类型的游戏无论是SLG、RPG、经营类等都早已泛滥成灾。但是这款游戏在上市之前凭借精美的画面、优秀的配乐和有趣的游戏设定还是吸引了众多玩家的注意力。在目前单机游戏不是很景气的局面下难能可贵。宇峻科技凭借《新绝代双骄》系列游戏获得了玩家的青睐。尤其是《新绝代双骄叁》，在基本脱离原著的情况下，独立制作剧本，并且达成了合适的游戏性，显示了良好的剧情操控能力。这款再次依托三国人物架空历史的游戏到底品质如何？谁说了都不算，还是让读者用手中的人民币投票吧。记住，要支持正版啊。

三国乱世，某年某月的某一天……

总评 88



制作	宇峻科技
发行	寰宇之星
载体	CD x 4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9X/ME/XP

画面：★★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★☆

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 550MHz
内存：128MB RAM
显卡：32MB以上显卡
硬盘：2GB



引子 龙凤起苍茫

姬霜与香语（徐虹）姐姐相约在古松山中采药，姬霜年少贪恋山中美景，一时迟了脚步，只留下香语在山脚瀑布独自等候。香语正在忧愁母亲被曹操请到许都之事，忽然林间冷风乍现，冷不防遭暗算重伤倒地。来人现身报出名号，原来是天若宫门人阴阳师，欲带走香语向其兄徐庶发难。幸好姬霜终于听得动静不对及时赶到，放出鬼卒护住香语。阴阳师大惊失色，叱骂姬霜召唤鬼怪必遭天谴，姬霜不答直接动手。（注意此为游戏中第一仗，生命值低到一定数值会自动恢复，玩家可趁机熟悉一下战斗界面和招式。战斗中可采用回合制和半即时制战斗方式，对于小妖可采用半即时制以节约时间，对于Boss级的怪物还是建议选用回合制战斗方式以避免忙乱。）击退敌人后，姬霜带着香语回到松间芦居，见姬霜的弟弟姬轩正在复习兵法，口中喃喃有词，体会着"善战者非战而胜"的兵法要诀，忽然姬霜抱着香语冲进来吓了他一跳。姬轩虽是男孩但生性老实，受师父教导苦练兵法阵术，因而老被率直任性的姐姐嘲笑。姐弟俩斗嘴时姬轩得知姐姐放出鬼卒驱走来人，担心元直师父回来责怪，但姬霜哪里听得进，嚷嚷着救人要紧，带着姬轩前往后山寻找"佛座莲"稳住香语的伤势，等待徐庶回来救治。二人出门直奔后山（注意：出去之前最好让姬轩听姐姐的操作说明，可加10点经验长1级，获得10点精元并得到2个金创药。访问一下芦居门边的"谜之爱心茶桶"，可恢复全部体力和真气）。先到门口左边的古松山中搜寻，除了扫除一些山中野猪毒蛇之外什么也没有收获，倒是拣到了金创药和行气散各1包。沿着古松山道向山间深处搜寻，终于在山中发现了"佛座莲"，然而有只魂蛛在看守，击败它后可选择杀或放，都可获得魂蛛的内丹一个。姬轩在战斗中受了内伤，但为了不让姐姐担心，他掩饰着没有说，而粗心的姐姐也被弟弟的玩笑蒙混了过去，笑着与弟弟打赌赛跑回家。

佛座莲果然有效，但姐弟二人开始为如何向师父交待而烦恼。姬霜担心自己召鬼战斗被师父得知会挨骂，求弟弟顶缸代过。姬轩虽不愿，但架不住姐姐软语相求，正要答应，却见徐庶沉着脸进了屋门，张口就问：顶什么啊……姐弟二人顿时脸色发白，只好乖乖招供，并言明姬霜从来都是用驱鬼法来救人，不做坏事。徐庶并没有过分追究，只是告诫姬霜小心招来的鬼怪反噬主人。姐弟二人如遇大赦喋声出门，却没注意到师父异常的脸色。徐庶看着妹妹苍白的脸色，心中暗叹：那么多年，天

若宫，该来的还是来了……

姐弟二人沿着山道狂奔，途中猪挡宰猪、蛇挡杀蛇，直到气喘不止才停下。姬霜对师父一直禁止自己使用召鬼术而耿耿于怀，她虽是女身，但性格直爽更胜男儿，喜欢直接的做事方式，鬼怪强大的力量对她来说十分受用。而弟弟姬轩虽然老实但颇有头脑，总觉得什么事情全凭借力解决不是最好的方法，可惜年纪尚小说不清楚，只能看着姐姐发脾气。但他忽然从姬霜捶打路边大石的声音中听出异样，连忙让姐姐停手。姬霜一不做二不休召唤出恶鬼力士，一棒将大石击碎，再次骄傲地显示出力量的作用，然后满意地带着姬轩钻进大石后的山洞。

山洞中原来别有洞天，当中石台高悬一面古色古香的流光宝镜。女人终归是女人，姬霜两眼放光，窜上去对镜贴花黄，不想碰到镜子就被打了一下，痛得大叫。姬轩见状凑上来小心翼翼地试着用手一碰，“呼”的一声，镜子消失了，一个艳妆美女温软的身体落到姬轩怀里。姬轩小小年纪哪里经历过这个，立仆于地，把怀中美女摔出数丈。姬霜大惊护住弟弟，没成想那女子上前拜谢姬轩扶持之恩，只是她却说不出来自己为什么会在这里出现并化身为镜子。姬霜对女孩的来历非常怀疑，但无论女孩或姬轩都觉得对方非常熟悉，难道是前生宿缘？看着女孩与弟弟四目相交，姬霜竟然有种莫名的酸溜溜感觉，无奈之下答应女孩随行，并给女孩起名“宝镜”。临行之前双方小小切磋了一下（能获得不少经验值，尽量不要失败），女孩似乎对兵法非常熟悉，告诉姐弟很多关于阵法的知识。

回家路上姬轩的心情显然好了许多，快到芦居时忽然传来一声巨响，二人大惊迅速赶回，却见一独眼狰狞儒生与师父拔剑对峙。对方一阵怪笑报上名号，原来是天若宫掌教司马懿。徐庶得知掌教已落入司马懿之手大惊失色，司马懿却说正是因为徐庶与姬轩、姬霜的父母盗走镇宫之宝天烙之印，才使得掌教水镜先生失踪，言毕出手对付姐弟二人。危急时香语纵身而上，挡住了致命一击。徐庶舍命冲上，无奈先前为香语疗伤耗费功力太多也被击败。最后徐庶凝聚最后功力使出“风卷楼残”，护送香语等三人离开，而后油尽灯枯倒下。

野外，徐虹拿出珍藏多年的天烙之印嘱咐姐弟二人在乱世中要好好活下去，找到水镜先生的下落，铲除恶徒司马懿，语毕一缕香魂缥缈无踪，姐弟二人大哭一场，埋葬香语姐姐含悲离去，开始闯荡从未经历过的乱世。未来的命运之路，就要靠自己把握了……

第一章 英雄聚襄阳

刚刚下得山来，忽然一群人一拥而上，原来是天若宫门人早有埋伏，幸好一群自称为宁生门下的人经过，打抱不平拔刀相助。一场混战后天若宫人在宁生殿众的乱箭中抱头鼠窜而去。宁生门人告诉二人，山下现在是乱世，盗匪横行，要多加小心。姬轩告辞后没走多远，内伤终于发作倒下，姬霜急得六神无主，无奈只好按照宁生门人刚刚吩咐的，先去襄阳城落脚，再想法医治姬轩。

襄阳城中熙熙攘攘好不繁华，姬霜扶着姬轩在客栈住下，正焦急间，暗地传授她召鬼术的师父雷卞忽然出现，出手治疗了姬轩的伤势。姬霜趁机询问徐庶所说鬼怪反噬主人之事，雷卞闪烁其辞，只是问她召鬼术到底有没有害她。姬霜毕竟思想单纯，也就不再追问。雷卞转身离去，临行之际暗自冷笑：尊贵的女孩啊，这就是你的命运之路……到底姬霜有什么无法避免的命运呢？

在山中长大的女孩未曾见过世面，姬霜来到繁华都市总是好奇。思来想去，决定先出去逛逛，并问问店小二，言语中得知襄阳城中正在举办一个什么“乱世英雄会”，可以去见见世面。城中真是什么人都有，既有整天担心天塌下来的老年痴呆症患者，也有苦候情郎约会的俏丫头。在城北的武三处，姬霜得知附近水流居有个神秘老人好像知道关于师祖水镜先生的事情，无奈老头始终保持沉默，只好先回去找姬轩想办法。

却说姬轩，恍惚中来到一个莫名之处，身后是众多兵卒，自己身披战甲威风凛凛。亲兵报告：敌军已灭，如何处置降将？自己回答：杀！上前一剑刺倒亲兵身后的少女。那女子面容非常熟识，倒地悲泣：我兄长素来与你交好，你为何下此毒手？姬轩只有黯然回答



熟悉的一幕，比武招亲？



大将子龙，谁与争峰。

“军令难违”。冷不防身后飞来一排暗箭，姬轩顿时成了刺猬。原来下手的是平时生死与共的亲兵！他们也以“将令难违”回答姬轩的疑问，姬轩终于尝到背叛的滋味。此时忽然眼前一暗，一个恶魔般的身影出现在面前，这神秘男子冷冷地看看姬轩，挥手放出一道法术……姬轩大叫一声惊醒过来，原来是个噩梦。这时姬霜闯进来，告诉他问到的情况，姬轩决定先去看看“英雄会”，关于刚才的噩梦他什么也没有说，而姬霜也没告诉他为什么他的内伤不治而愈，姐弟二人各怀心事走出房门。

水流居的老头真是顽固，尽管姬轩问寒问暖，老头也只是淡淡地回答：你们真的关心我么？无奈二人只得退回街上。从街上的小孩达达、城北的乞丐左残手和右跛脚处得知老翁人很好，但曾经被骗得倾家荡产，所以拒绝一切外来帮助。此外拿着糖葫芦的萌萌还告诉姬轩，她将来要嫁给对她好的亲哥哥……

水流居中，老翁质问二人打探他的消息是何居心？姬轩说出自己济世救人之心，打动了老翁。他告诉二人8年前曾经见过水镜先生，言罢将自己珍藏的宝物冰魄赠与二人，让他们去英雄会见识一下（将来蚩尤复活后再来到此处，可随机得到一样珍贵药材）。

英雄会擂台上，一男一女正在对峙。男生温青无意看到台下的姬霜，一时惊为天人，对面的少女貂芷立刻就明白了他为何分神。女人总是爱嫉妒的，貂芷见温青丝毫不注意自己的美貌而注意他人，羞怒之下痛下杀手。而台下的姬轩也正暗自称赞貂芷的武功与容貌，忽见杀招连忙出手救了温青。台下见来了更厉害的角色，顿时喝彩起哄，逼得二人不得不比武，一段纠缠不清的情缘就此展开。

姬轩自幼熟读兵书，懂得相克的道理，他见少女用箭，便施展小巧的剑法近身缠斗。而貂芷在左架右挡的同时却芳心暗喜：能娶我的，至少要像爹爹一般勇猛。姬轩虽谙熟兵法，对于男女之事却是个白痴，一鼓作气把貂芷击败。台下立刻起哄要貂芷随姬轩拜堂。貂芷又羞又气，跺脚离去，但走时给姬轩的回眸却无半点恨意，可怜傻小子姬轩稀里糊涂惹下情债，还成了英雄会的挑战者，只好接受江湖上有名的燕起的挑战。不过英雄毕竟是英雄，他要姬轩歇息片刻，恢复了力气再来动手。姬轩生性纯朴，也就老实不客气地回客栈睡了一天一夜（也可以立刻吃药恢复），然后上台动手。燕起的金陵刀法使开如乌云蔽日，姬轩算是真的遇到了对手，但在台下姬霜的暗助之下也与燕起战个平手。正酣战间（大约燕起的血少于三分之一后），襄阳官差忽然出现，喝令禁止私斗，要捉拿众人。百姓一哄而散，刚才被姬轩救了性命的温青连忙上前，带着三人撒腿就跑，钻进小巷很快就失去了踪影。

温青家中，燕起、温青、姬轩三人把酒言欢，谈论救世济民的抱负，最后干脆结成异姓兄弟。只是温青时不时偷看姬霜几眼，明显另有意图。此时貂芷恶狠狠地冲进来要找姬轩晦气，声言被他欺负要赔偿。姬轩只好答应任她处置，不想貂芷要姬轩陪她去刘表府中行刺刘备，姬轩无奈之下答应。姬霜听得心烦，借故离开，温青连忙跟上。屋外，姬霜借酒浇愁，温青上前劝解，反遭一段抢白，只有默默陪着她。未几，姬霜不胜酒力倒下，吐了温青一身。温青看出她已心有所属，难道是……此处姬霜有3个选择，但不论怎样选择都不会影响感情值的变化。

次日早上，与大哥燕起切磋阵法，学会玄甲阵后，几人决定先去太守府看看情况。临行前温青本有话要与姬轩说，却欲言又止，只是拿出100两银子让他们换换装备。太守府前的差役秦五郎索要了200两银子后，告诉众人府中来了一位大将军，擅长整列攻击，姬轩暗自记下（所以不要用一字长蛇阵）。

黑夜的襄阳城街道戒备森严，4人解决了路上盘问的官兵，悄悄潜入太守府。不想立刻中了埋伏，陷入结城阵中。此仗比较艰险，建议先存盘，多买药。阵法上选择玄甲阵，要有人专门负责补血。先集中攻击差役，这样敌人人数少于6人后结城阵就失效了。战胜后得到狼牙阵书，众人不敢停留立刻进入屋内。此时背后几个黑衣人露出头来，正欲跟上，只见一个头领模样的黑衣人抬手制止，带众人蛇行至屋顶。

屋内刘备与刘表正在谈论如何复兴汉室，众人一拥而上只吓得刘表唇青脸白。眼看就要得手，一员白袍大将从天而降，此人面如冠玉，目若朗星，一副俊俏模样，却带着十分杀气。貂芷见了心下自先胆怯三分。来人通上姓名，才知是当世赫赫有名的常山赵子龙。姬轩众人硬着头皮冲上去，无奈实力相差悬殊，很快被赵云杀败。姬轩指挥众人撤退，貂芷却不肯走，无奈众人只好死战不退。危急时刻姬霜看到弟弟危险，冲上去挡住赵云一枪。赵云暗赞此女神勇，又爱惜众人义气，手下留情三分，击倒姬霜。姬霜衣甲破碎倒在地上，刘表正欲喝令将众人拿下，赵云却喝道：梁上诸位，观战多时，也下来见个面吧。梁上立刻落下数名黑衣人，落地无声，赵云立知来者非等闲之辈，提枪护住二刘。众黑衣人也不敢妄动，这时姬霜破碎的衣服中露出皮肤上的凤纹被黑衣头领看到，他暗惊：太阴之女竟然出现在此？立刻虚张声势，投下烟炮掳走地上众人而去。赵云护主心切，不敢追击，但也对黑衣人如此轻易退走感到奇怪。

支线任务

小姑娘的小狗： 南隅民居中的小姑娘飞橙的小狗嘟嘟被富泰安用弹弓打跑了，可到城北太守府下的民房内找到他，得知嘟嘟跑到太守府附近，出来后在民居背后发现嘟嘟，但它太饿了不肯走。先去包子摊上买个肉包子给它吃，然后带回去，得到一个百年参。在成功帮助嘟嘟后，在原来嘟嘟的旁边就会有一个宝箱，可得到御天剑谱，这样姬轩可学会御天剑。

献爱心活动： 擂台战斗后台下有位莫娥姑娘家中无钱买米，若支援200两爱心银子，可得到华佗之药。

肉包子快送： 城北桥头的托叔迷路，可到北面码头上找到他孙子托托，接受找人任务后，把托叔的包子带给托托，可得到200两银子。

好赌的父亲： 城北民居前的范梧沉迷赌博，连家中妻儿等他买米买菜的钱都赌了，还不听劝。到他身后的房内，与其妻子对话，支援些银两，可每个人增加50点经验，可惜不能痛打那个好赌的父亲。

襄阳城内隐藏物品：在道具店最左边的3个木桶处可找到伏羲之戒（增加5点力量）；在城南民居最上面的台子上可找到短刀（增加16点力量）；在城北民房下面的香炉上可找到30两钱；在上面的台子上可找到仙丹疾风（永远增加3速度）；在城东民房的竹筒处可找到皮帽（强壮增加6）；在水流居左边台子上可找到玄续丹；在襄阳城桥上的3堆水果中可找到朱心（回复2成体力）；在南隅民居门口的小包裹中可找到大行气散；在房间中可找到甘露丹（恢复异常状态）；在旅店天字号左边的瓶子中可找到百年参。

第二章 许都初神伤

众人醒来已在一所大屋之内，姬霜与貂芷又少不得斗嘴一番，温青暗叹女人麻烦，只好上前劝解。出得屋门，身边兵士请众人稍后到殿中见丞相，众人这才得知到了许都，于是先出去逛逛。在宁生道的大殿中，众多百姓都在祈祷，5人见状也勾起了各自心事，温青毕竟饱读诗书，一语点醒众人。众人郁郁回到丞相府，庙中的事情还萦绕在心头。

救走众人的原来是曹军大将曹仁，他正在向曹操禀报众人的来历，这时兵士禀报众人求见。见面后曹操一力招揽，但姬霜却出于特别的直觉坚决拒绝。曹仁悄悄在曹操耳边说了几句，曹操露出伤感的表情，希望众人再考虑他的建议。这时温青出来建议众人以赏金猎人的形式与曹操合作，姬轩思考一阵答应，于是接下第一个任务——破坏刘备与诸葛亮的见面。望着众人离开的背影，多疑的曹操欲派虎豹骑盯梢，不想曹仁手一招带出了徐庶。原来徐庶为了侍奉老母，身负重伤还是来到了许都，曹操决定利用他和姬霜的师徒关系。当夜在客栈休息，姬霜回想见到曹操的厌恶感，觉得非常奇怪，决定夜探曹府看个究竟，她没有注意温青默默跟在了她的身后……

丞相府内，曹操痛悔当年将有太阴之女相的女儿遗弃，决心要认回女儿。曹仁劝曹操：太阴之女，若父母亲人福泽不够深厚会反遭横祸，尚须小心。一席话没有打消曹操认女的念头，反而勾起了他废汉献帝自立的打算。

姬霜脸色发白从房上跳下，这时温青出现，劝姬霜正视命运，姬霜无言以对，嘱咐温青保密，悄然离开。次日姬轩醒来，发觉姬霜与温青均已托词离去，一时六神无主，貂芷却莫名暗喜。由于曹军催逼太紧，三人只得离开许都，准备边走边找姬霜。快到隆中之时，忽然听两名神意教众提到附近千蛛洞千年蜘蛛精掳走2名少女，姬轩寻姐心切，决定去一探究竟。在妖洞口暗自发誓今后要保护姐姐，这一切都被一直暗中跟随在身后的姬霜与雷卞听到。姬霜犹豫要不要把一切事实告诉姬轩，雷卞劝姬霜早点把事情挑明以免横生枝节。姬霜不愿再想，心乱如麻地离去，雷卞只能摇头叹息这种奇特的恋情。

千蛛洞果然名不虚传，到处都是蜘蛛毒蛇，间或还有亡灵出现。左拐右拐到了蛛洞诡廊，姬轩听神意教副教主说少女就在前面，顾不得多想就冲了进去，与蜘蛛王展开一场血战。此次战斗难度不大，注意及时补血就不会有什么问题。战斗中姬霜看到弟弟不支，忍不住出手帮助，姬轩感觉到姬霜的存在，更加焦急，虽然最终击败毒蛛，但也中毒晕倒。这时雷卞出手，一招便把蜘蛛王打得形神俱灭。姬霜感激涕零之余，也对师父的身份又一次感到怀疑，雷卞也不多解释，只告诉她早晚会知道。姬霜抱着姬轩难舍难分，但又担心姬轩只是将自己当成姐姐，依旧犹豫不定，最终留下师父的三宝（茧印蛋）后不舍离去。而醒来之后姬轩闻到姐姐的香味也哭着找姐姐，敏感的貂芷察觉到感情的不正常，暗自决定要尽快促进姬轩情感的变化。

三人千辛万苦赶到隆中，貂芷却说“没有想到就在家门口”，让人摸不着头脑。这个地方虽然简陋，但格致清奇，连野猪也比古松山中的耐打。进去后竟然看到蔡瑁带着一群士兵要抢一位美女，貂芷飞奔挡住蔡瑁等人，原来她竟然是吕布与貂婵的女儿，难怪如此痛恨刘备和曹操，杀父之仇不共戴天。而貂婵在吕布身亡后一直隐居于此，蔡瑁打听到貂婵的下落而来抢人。姬轩自然不能不管，此仗难度一



太阴之女出现。

般，如果在襄阳先买足金创药，应该很容易击败对方。蔡瑁用的“四罗秘阵”人数少于4人便无效。一番战斗后，蔡瑁带着人狼狈逃窜。

晚上貂婵款待众人，从燕起口中得知女儿与姬轩的纠葛，心知女儿的心思，也有意成全。当貂芷羞怒之下跑进屋不肯吃饭时，特地让姬轩去请。姬轩无奈前往，却冷不防中了貂芷的“睡梦罗汉拳”，眼冒金星倒在床边，貂婵于是顺水推舟把姬轩扶到貂芷的床上，虽然仅仅是共睡一晚，但也算煮成了熟饭。可惜姬霜与姬轩的关系无人得知，才使得后面有更多的肝肠寸断。

次日清晨，众人决定离开以避免蔡瑁骚扰。走到隆中山地时，一直向地图正上方前进，越过稻田，经过隆中溪流，到达隆中田地，诸葛孔明便在此隐居。走近便看到刘关张三人正围着一位姑娘，貂芷正欲拉弓，却被姬轩阻止，看看刘关张如何行动。没想到越来越看不下去，此三人竟然拉着糜香姑娘强行推销700两一支的“爱心笔”，看着印度阿三般的关二，猪头般的张三，还有刘大的无赖嘴脸，姬轩等人忍不住出手将此三人打成了正牌猪头。此时三人才坦白自己乃是冒牌货，不过是卖假冒伪劣产品而已。正欲放过三人，卧龙居中走出一个白发尖耳、猫一般名叫百月的小姑娘，叫住冒牌刘关张，附耳一阵密语，三人大叫着“企划作业第二弹”狂奔而去，留下姬轩三人瞠目结舌。卧龙卧龙，果然卧虎藏龙。

卧龙居外，貂芷又见刘关张三人正围着糜香，尚未发言，姬轩看到这三人气势非凡，断定这是真的刘关张。果然他们已经是三顾茅庐了，终于得见孔明。姬轩见三人进入茅屋，急忙也跟上，却触动了诸葛亮的奇门遁甲，陷入了幻石阵。晚到一步的徐庶苦笑着摇摇头：三个毛孩子，吃点苦头也好。

幻石阵一番晕头转向之后，终于见到了压阵的关二爷，三人依旧拔刀便上，却哪里是关云长的对手，不出三合便惨败。幸好徐庶、刘备、诸葛亮等人及时出现，才没吃更多苦头（此仗无所谓胜负，结局画面都是败阵。如果之前练级够高侥幸击败关羽，可得到3000两银子以及大量经验值，前面的赵云也是如此）。当夜刘备、徐庶、孔明三人秉烛夜谈，最终卧龙出山，并进行了号称“隆中对”的施政演讲。而隔壁3个累坏了的年轻人，却不知道从此刻开始，中原和自己的命运都经历着最重大的变化。次日，姬轩三人在貂婵和徐庶的劝说下答应为刘备效力，姬轩则感念曹仁的发掘和曹操的眷顾，决定回去禀明丞相再来投靠。刘备同意，张飞不满，而关羽则微微颌首。只是姬轩没有想到，他可能从此与深爱他的姐姐姬霜成为敌人。

临行前，诸葛亮招来糜香，言明她与姬轩有缘，让她跟随姬轩闯荡。留下来的糜香发觉姬霜留给姬轩的秘宝是上古流传下来的“茧印之卵”，可培养出幻兽协助作战，姬轩便将3个蛋交给糜香照顾。走到卧龙岗口，徐庶正欲对姬轩讲明当年他和姬轩父母为何要盗宝逃走，忽然脸色变蓝，双眼发红，恶魔般冲了过来。燕起看出徐庶是着了魔，便招呼大家迎战。（此战非常艰难，徐庶的生命值在25 000点左右，而且“风卷楼残”威力极大，应选用“玄甲阵”增强己方防御，并指派专人负责补血。如果在前面幻石阵中停留的时间足够久，有足够的药品和级别，则可相对轻松地击败魔化的徐庶。战斗中放出茧印卵可获得战斗经验。）徐庶被击败后宝镜化成人形出现，一番治疗之后徐庶平静了下来，并认出宝镜名叫璃天。一代人杰叮嘱众人要小心仲达之后，就撒手人寰，毕命于卧龙岗了。姬轩哭着把师父安葬在香语身边，决心报仇。当他离去后，从树上跳下悲痛的姬霜，她为自己掌握了强大的魔物力量，却不能挽救徐庶而愤恨，并迁怒于不肯出手的师父雷卞。雷卞并不辩解，只是暗叹徐庶若不是心存邪念，也不会让仲达植入魔种，以至如此后果。姬霜哭着离去，不知她是否明白乱世的无奈，即使拥有了强大力量，也无法与动荡的世间对抗，这就是乱世。

四人回到许都向曹操辞行，曹操苦苦挽留不过，一怒之下出动虎豹骑团团围住许都，姬轩四人闯过一阵，但终因寡不敌众战败长街。姬轩宁死不降，虎豹骑正要下杀手，忽然曹军放出了收兵的信号，四人莫名其妙逃脱了性命。是夜，铜雀台上，姬霜仰望明月，含泪遥祝姬轩快快成长。原来是她赶到曹营，以认父归宗留下来为条件，换取曹操放走四人。稍后曹操持酒高歌“月明星稀，乌鹊南飞”走上台，安慰凤儿（姬霜），若姬轩日后来降，定将为他

茧印养成

总共有三种茧印类型：蓝色茧印属于辅助型，能跳跃与发现隐藏宝物，在战斗中增强辅助状态与回复；赤色茧印属于攻击型，能飞行与动物沟通，在战斗中增强攻击威力与助攻；黑色茧印属于混合型，能游泳与寻找隐藏道路，在战斗中具有攻防平衡的效果。在地图中可以通过按W键切换茧印，在经历了孵化的三个阶段之后，得到茧印兽，可以按Q键合体，主角即可拥有以上全部的能力，此前不能跳跃、游泳和飞行。非常有用，游戏中多次要依靠这些能力才能进行下去。

1.蓝色茧印

光胸：把法术或速度强化到10以后可培养出光胸，外形是小老鼠。在法术上尽量使用辅助系，推荐技能点数分配元灵之光、迅急之风、返魂之光、珧光。在技能中暗黑交易非常有用，在大地图中随机会遇到暗黑商人，在他那里可以买到很多超强装备和晶魄，但价钱超贵。

冥蟾：攻击强化10后可培养出冥蟾，外形是青蛙。技能中的冥气、摄魂之眼和冥域之渊比较有用。

邪军：如果点数平均分配，3个属性都加5点，可培养出邪军，外形是只有一只眼睛的怪物。其技能都非常强。

2.赤色茧印

文窝：法术强化10后可培养出文窝，外形是凤凰。在技能点数上尽量注重攻击，焱狱、九阳之怒、浴火重生都是超强的攻击系魔法。

狙如：攻击强化10后可培养出狙如，外形是恶魔。其技能的攻击力都非常强，无论练哪个都非常有用，建议赤色的茧印修炼此宠物。

九狐：如果平均分配点数，每个属性都加5点，可以培养出九狐，外形是个漂亮女孩，最强攻击招术是九狐灭世。

3.黑色茧印

延维：法术强化10后可培养出延维。外形是个白娘子似的蛇女，在技能上比较有用的是天远和玄罗之镜。

帝罗大蛟：攻击强化10后可培养出帝罗大蛟，外形是龙。技能上比较突出的是深海之息、大海啸、九天之水，其中技能碧沫可吸收敌人的攻击力，比较实用。

殇鬘：如果平均分配点数，每个属性都加5点，就可以培养出殇鬘，外形是只小乌龟。最强技能是殇鬘护甲、悲悯之泪和殇鬘之护。

玩家可根据自己的爱好来分配，在游戏后期通过完成支线任务还可得到更多的茧印，但与前面的培养过程相同。



长街血战虎豹骑。



月色横江，百转柔肠。

二人成亲，并解释他之所以不择手段统一中原的目的最终还是为了造福苍生。姬霜默默无语，她已慢慢觉察出这种只重结果不择手段的行为的背后含义，这与她曾经追求的力量是一致的。而她所做的一切牺牲和痛苦现在只有自己知道，姬轩此刻可曾想念着她，知道她的处境和悲伤么？

四人离开许都，惶惶如漏网之鱼，虽然姬轩对曹兵忽然退去很奇怪，却始终没有猜出原因。他们的脚步离许都越来越远，越来越远……

支线任务

寻找桑桑：许都的温香阁中，少女紫仪的妹妹桑桑被人贩子拐走，她走遍各地找妹妹，你答应帮她留意，得到银子100两。

迷路的小孩：丞相府门口有个小孩迷路，杂货店中有个恶棍模样的人（人贩子）让把他带过来，报酬是300两银子。这种缺德事情做不做请自行选择。

情书信使：进许都内城的入口处旁边，有个女子独自对着牛说话，过去询问，得知此女对曹植有意，可惜无法见到。姬轩自告奋勇代送手帕文定，不想曹植吐露已心有所属，无奈回复，女子感谢传书之德，送行气密药3包。

隐藏物品：貂芷房中花瓶里有精工鞋一双；大厅中货架上有华佗密药一包；宝箱中有璇玑剑谱一本。

幻石阵的走法：估计这就是诸葛孔明名垂千古的“八阵图”，循环往复，生生不息。破法是先向下走，当遇到上下左右均有出口的十字路口时走右边出口，一直走到右方再无路口的十字路口时，从路口转向上一直走，便很快可以遇到关羽。有练功狂嗜好的玩家，这里非常适合你，数不清的偶人死了又活，活了又死……

第三章 卧龙烧博望

姬轩走在新野城去太守府的路上，也不知道自己回来的决定是对是错。刚进太守府，姬轩就看到了久未见面的温青，立刻冲上去询问姬霜的下落。还是燕起提醒，才忙拜见刘备与孔明，刘备勉励一番之后让他们去休息。姬轩连忙向温青追问姬霜的下落，温青以“追丢了”3个字回答，不再多话，姬轩好生失望，而身后的刘备则为即将压境的曹操大军而烦恼。

次日姬轩来太守府领命，刘备让他在城中找5位志愿从军者。新野西北民房内的戴勇可以加入；太守府左边饿得要死的流浪汉周寇可以加入，条件是给他50两银子；在客栈对面树林中徘徊的古嘉可以加入；在新野民房内的关治可以加入，条件是姬轩到襄阳通知一下他的妻子回来照顾孩子（关夫人就是襄阳城内小嘟嘟房间内的女子）；新野南隅居的贾尚可以加入。凑齐5人后回去复命，可以各得到100点经验和100点精元值。

数十日后曹军来犯，诸葛亮开始调兵遣将。姬轩被命为先锋官，有些紧张，赵云见状请求和姬轩一起打先锋。历史上著名的“火烧博望坡”一战即将开始。如果此前买了藤甲在身，记得要脱下，否则战斗中会很不利。到装备店为赵云将军买些新装备后，带足药品，先锋官姬轩杀向博望坡。得到的命令是引敌到博望坡旧郡，此前许输不许赢。建议将战斗方式调成半即时制，进入战斗后任敌军进攻，败退至落枫谷（坚持过5个回合自动撤退），刘备带关羽赶来接应。姬轩撤退至博望坡旧郡，在兵营门口记得访问“谜之爱心茶桶”补充所有队员体力，然后进入兵营，待夏侯敦追上来后，关羽告诉姬轩粮草中都已埋好火药，只需用火系招式进攻一次即可火烧博望坡。烈焰中，夏侯敦抱头鼠窜而去。姬轩与张飞沿原路杀回，路上但见曹刘双方兵将焦头烂额，死伤盈野。当最终击败夏侯敦的时候，姬轩却对自己学习兵法的行为产生了怀疑。一将无能，累死千军，如果那么多人的生命都掌控在一个将领手中，这个将领的负担有多重呢？多少人想过这些生命的价值呢？姬轩太年轻，想不清楚。

新野城中刘备大摆庆功宴犒劳将士，姬轩却无心饮宴。席间貂婵提起姬轩与貂芷的婚事，姬轩有两个选择：1.芷真妹子的确是好姑娘；2.夫人美意我心领了……选择回答1，姬轩与貂芷的感情值将加7，选择回答2将没有变化，貂芷奔回房中哭闹。姬轩转过头到糜香房中，却见她正为一名曹军士兵医治，无奈回天乏术。糜香伤心至

极，靠在姬轩肩头哭起来，此时又有两个选择：1.香儿自幼孤苦无依，我该听他倾诉；2.我们还是主仆关系……选择回答1，姬轩与糜香的感情值将加5，选择回答2，感情值将没有变化。

糜香告诉姬轩，自己家人都是这样死于战乱，因此才被诸葛先生收养。在她看来，无论曹军、刘军都是普通的百姓，无论谁胜利失败，伤心流泪的都是黎民。姬轩想起自己前去招募的那5个百姓，没有一个能在家中看到他们的身影，心中更加悲哀，也更加无奈，于是好言安慰糜香。话音刚落就仿佛听到姬霜的声音，姬轩大惊追出，却只见貂芷立于庭中，面带怨色，对姬轩的发问听而不闻，实际上心中早已骂姬轩傻瓜万遍……

恍惚中，姬轩仿佛又看到了自己，一个亲兵正进来送信，声称"君上"送信要他前去陪宴。信中提到"君上"非常喜爱一个叫凤曦的女人，并要他出谋划策来追求之。姬轩在疑惑中醒来，那个像自己的人是谁呢？凤曦又是谁？到底这一切和他有什么关系？次日凌晨，刘备得报，全城粮草都莫名消失，调查之下发现有一哨人马押着辎重去了樊城，于是命令姬轩前去追查。临行前诸葛亮爱惜之情溢于言表，收姬轩为徒，传承兵法，众人都为姬轩高兴。姬轩虽立刻跪拜师父，但对于兵法这杀人的艺术，却没有表现出多少积极之举。

第四章 长坂大逃亡

樊城是个更小的城市，处处破落萧条。进入内城军帐，迎面遇到一个百姓卖熊布娃娃，虽然1000两银子的价格很贵，但看此城如此萧条，就买了1个算是刺激消费。走到樊城西的施粥场，领粥的穷人到处拥挤。姬轩询问施粥人米粮的来路，并怀疑这可能是失窃的军粮。施粥人连忙说这是早上在门口拣到的，可能是神意教做的，樊城是他们的基地，他们经常周济百姓。燕起告诉姬轩，神意教基地的入口就在城中，不过可能只有动物才知道。貂芷忙告诉姬轩，使用红色"茧印之卵"孵化出的幻兽可与动物对话。而糜香暗暗纳闷为何燕起知道神意教的这个大秘密，燕起则暗中埋怨老朋友狂酒笑十八，不要惹出麻烦才好。

通过赤幻兽的"诸语"能力，得知神意教基地入口可能在山栈附近。通过山栈，进入神武门，打退几个小喽罗的骚扰。从对话中知军粮失窃一事的确与神意教有关，于是沿着通道向深处走去。在通道尽头看到神意教副统领，但倔老头死活不肯还粮食，还抢先动手。此仗敌方布出"金钢阵"，阵眼是后方的两个副统领，尽快将他们击毙则金钢阵就破了。击败老头后正要搬粮食，神意教头领狂酒笑十八现身。燕起凭借自己和他过去的交情劝他交还军粮，否则曹军必然击败刘备军，樊城百姓就要遭殃。而笑十八则告诉姬轩，樊城税重，百姓都快饿死了。两难之间，还是温青想出办法，捐出全部家产，让笑十八变卖救济灾民，而军粮则立刻归还，问题就这样解决了。众人带着军粮正要离开樊城，温青却找借口要大家在樊城过夜。入夜，樊城城墙上姬霜飘然而至。原来温青感觉到姬霜在暗中跟随着他们，忍不住想劝劝姬霜。而姬霜则恼恨姬轩为何没能感觉到她在暗中关怀，对于温青的话有两个选择：1.不需要你多嘴；2.知道你很关心我……选择回答1，姬霜与姬轩的感情值加5，温青与姬霜的感情值减5，选择回答2，温青与姬霜的感情值加5，姬轩与姬霜的感情值减5。

回到新野交差，众人各得到100点经验和精元值。此时诸葛亮告诉姬轩，由于敌我双方兵力相差悬殊，需到襄阳太守府借兵，姬轩只好带领众人再次出发。到了襄阳才知刘表病重，蔡夫人欲立次子刘琮为继承人，废长子刘琦，因而伙同其弟蔡瑁隔绝了刘表与外界的联系。正为难间，蔡瑁从大殿中出来，看到貂芷，想起了貂禅，不禁恼羞成怒，带人上前欲报一箭之仇。此战难度不高，对方用的是黄道之阵，排列紧密，用列攻击的招式打就是。击败蔡瑁后，他灰溜溜躲进大殿，众人无奈只好准备空手回去交差。这时正好小狐仙百月经过，略施小计惩戒了蔡瑁，并借来了士兵。但在襄阳门口，糜香却告诫这个一心修炼的小妖精，不要因为维护自己最重要的人而伤害其他人。

回到新野，一片兵荒马乱景象，一问才知曹军先锋已经逼近，刘备准备撤退。军帐中姬轩禀明襄阳蔡氏外戚专权的事实，刘备决定率百姓退往樊城，而诸葛亮则布下计谋，要在新野给曹军一个大大的教训。



关羽的样子有点怪。

曹仁抵达新野，见是空城，便毫不客气地住下。入夜，张飞和姬轩在30分钟内连续袭击4家民宅内的曹军，放起大火。此4战敌人兵力众多，但没有大将和特别阵势，因此可全力猛攻，20分钟内即可解决战斗。曹仁面对败局不得不带兵逃往白河方向，赵云和张飞奋力追杀曹仁。而姬轩面对他认为有知遇之恩的曹仁，心里却很不是滋味。进入博望坡，赵云提示白河需向下走，一路上敌人都忙着逃命，无心恋战。博望谷关羽赶来接替了赵云，和姬轩一起围攻曹仁。甫一见面，曹仁就告诫姬轩战场上各为其主，不必手下留情。此仗难度不大，曹仁没有排列阵势，一番围攻之后曹仁败走，而关羽则告诉姬轩赶快支援樊城。

樊城中军帐内，亲兵送来曹军书信，被激怒的曹操扬言要彻底毁灭刘备，刘备不得已和孔明商议借襄阳暂避。未曾想蔡瑁命令文聘带兵将刘备堵在门外，姬轩无奈和文聘等发生冲突。对方仅二员大将出战，我方四人一拥而上，击败对手。文聘狗急跳墙命弓箭手对百姓放箭，刘备不忍连累百姓，带兵离去。与诸葛亮商议之后，决定取道长江投往江夏刘琦。这样，姬轩和子龙又作为先锋前往必经之路——长坂坡。

长坂坡前，四处都有失散难民，收入队中，所有队员各得200点经验和100点精元值。在长坂坡桥头找到刘备，刘备命所有护卫亲兵掩护群众撤退，姬轩则领命率众人去寻找深入敌阵的赵云。走到长坂曲道尽头，可利用孵化的幻兽特殊功能飞过去。具体做法是选择文鸾兽，合体之后，用方向键控制方向，可以飞到想要去的地方。长坂曲道悬崖对面是秘谷，姬轩在这里找到了糜竺，并击败了曹将淳于导（此仗很艰苦，建议先存档）。糜竺告诉姬轩赵云

在附近的废墟小村中，姬轩立刻赶往支援，只看到赵云抱着阿斗，糜夫人投井自尽，赵云正面对敌将夏侯恩。与夏侯恩一战比较艰险，夏侯恩的攻击力太高，几乎是一击必杀。因此要经常采用“蜀之药王”救助各人，依靠药品最终得到胜利。击败夏侯恩后，赵云带领众人杀向长坂。（这里先要玩一个小游戏，控制赵云如同赛车一般躲开障碍物冲到终点。）忽然斜刺里杀出敌将晏明、张合，只要集中火力很快就可将其杀败，随后几员敌将也被赵云杀败。赵云等人按来路杀回长坂坡出口时，钟缙、钟绅、文聘拦住了去路。虽然已是人困马乏，众人仍拔剑迎战，忽然刘关张三人从背后出现，吩咐子龙先走。回到长坂桥才知，刚才是小狐仙百月让冒牌刘关张出马，唬住了对方，最后这一仗倒打得轻松。

赵云虽舍命救出阿斗，但刘备把孩子摔在了地上，充分彰显他的仁义本色感动大家。张飞自告奋勇留下来断后，独立当阳桥头大喝三声，惊退曹军百万。张飞得意忘形，不顾姬轩劝告，拆断了桥梁与孔明赌气。但随后诸葛亮特地雇来的说书先生传令兵一番马屁，让张飞消除了成见，众人马不停蹄赶往夏口。

支线任务

寻找丢失的信：施粥场北侧城西古屋内阿寿伯的书信丢了，可以找回来还给他。寻找过程中，询问樊城百姓的结果能让人对战争中蚁民的悲惨有更具体的认识。与光朐合体，在城墙脚下可找到隐藏的信件，然后得到报酬大罗金丹。

第五章 魂断伤靡香

夏口太守府，众人召开军事会议，认定不善水战的曹军短时不敢来进攻拥有长江天险的夏口，但待收编了襄阳水军后就必定会来，目前的办法是上天若宫取得黄帝阴符经。姬轩听到“天若宫”三字不由得变色，但想到师父的种种谜团，决定接受任务，带着天烙之印去看个究竟。临行前到右边的太守房内取得回魂仙书。

入夜，姬霜到温青房中问姬轩的动向，得知他去天若宫取黄帝阴符经，担心刘备凭借此书与曹操长期对抗，使得两人永远不能在一起，咬牙决定破坏此事。看着姬霜纵身而去的背影，温青长叹三声，落花有意流水无情。

赶到大地图右下角的天若宫，得知宁生门人正纠集力量准备大举进攻天若宫。姬轩无意卷入这种江湖恩怨，便先行上山。没想到上山便遇到当年偷袭香语姐姐的两个阴阳师，今非昔比，姬轩众人一路杀得天若宫门人四散奔逃。天若宫弟子虞冰闻讯赶来，却让燕起大惊失色，原来此女酷肖他亡故的未婚妻。与虞冰的战斗中，天若宫门人在中途会援助虞冰，此战将是一场艰苦的持久战，尽量使用普通攻击，然后留下法术补血。虞冰虽本领高强也无济于事，激愤之下，揭露了宁生殿祭拜战神蚩尤的秘密，但姬轩更不能原谅天若宫为了所谓的秩序杀戮无辜的行为。这时宝镜出现，带领姬轩众人进入天若宫密室入口。虞冰虽感到奇怪，但随即攻上山来的宁生殿众让她无暇顾及思虑。因为她看到走在最前面的，是她最信任的代掌教——司马懿。

密室内，姬轩连战青龙、白虎、朱雀、玄武四神将，青龙神将还说出四神将受司马懿欺骗囚禁水镜先生的真相。这里没有任何补给，因此事先要准备足药品。而水镜先生则告诉姬轩，当年徐庶等人带着天烙之印离开是为了防止上古战神蚩尤的三魄之一“胎光”被解开，人间重受战乱，可惜还是失败。他将黄帝阴符经传与姬轩，希望他能制止这场灾难。正说话间外面封印台传来巨响，水镜先生急忙冲出去，却是司马懿已经击碎封印石，放出了蚩尤三魄中的“爽灵”。水镜先生和姬轩出手制止，无论胜败，司马懿都将狂笑离去。水镜先生吩咐姬轩先走，一定要阻止司马懿解开最后一魄的封印（**此处有一Bug，若采用回合制战斗方式，司马懿将持续不出手，使得战斗无法进行，建议先调整成半即时制**）。此时姬霜赶到密室外，见到被击伤的虞冰，恰好姬轩也从密室出来。姬霜骗得黄帝阴符经，并挑明了自己是曹操女儿的真相。询问姬轩如果有可能，是否愿意和她一起另寻桃源终老一生，回答“是”，好感度增加10点，回答“不是”则下降10点。然而为了黄帝阴符经，双方还是动手恶斗一场，姬霜情急之下召出恶鬼，但恶鬼却不听指挥


生命中最后的舞蹈。

击伤了糜香，姬霜惊急之下抱愧离去，而糜香则察觉体内妖气大盛。这时水镜先生出现，让虞冰加入队伍，一同阻止司马懿的野心。离开天若宫前，虞冰送给姬轩礼物，选择接受，与虞冰好感度增加5点，选择婉言谢绝不会影响好感度。

许都城内，曹操正与荀攸讨论破孙刘联盟之事，姬霜走进来苦劝父亲停息干戈。曹操正沉吟间，司马懿出现，一番话说得曹操豪情顿起。姬霜见停战无望，怒伐司马，但是司马懿暗讽姬霜本来与他们就是同伙，言毕逃离，留下满腹疑虑的姬霜。姬轩赶回夏口，刘备却去地方视察了。在客房内见到温青，他问起姬霜的下落，姬轩却和貂芷为了姬霜的行为起了争执，出现选择：1.我……我不是……对不起；2.你不该……对羽凤无礼。选择1与貂芷好感度上升，选择2与姬霜好感度上升。

一边的糜香却忽然晕倒，姬轩赶忙和貂芷去请名医高老，但名医的药箱却不见了，于是吩咐他们先在城里找到两枚百果叶稳住病情。使用蓝色茧印的寻找隐藏物品技能可轻松找到百果叶，回去却得知无法进入糜香的房间。姬轩进去一看，只见20只野猪挡住去路，原来是百月救人心切，偷了药箱。击败野猪，让名医进来，他却说糜香已经无法救治，刘备建议去洛阳请神医华佗来看看，姬轩立刻告辞出发。

古都洛阳，原本繁华的城市现在却是一片萧条。在百月帮助下，姬轩化装成曹兵潜入城内，从门口小乞丐口中得知客栈小二大海可能知道华佗去处，而大海则告诉姬轩华佗与洛阳城内的双贤关系不错，不妨去问问。双贤居内，非常夫人正为非也先生的离去而生气，姬轩劝解片刻，拿着他们年轻时的画像，在洛阳城郊北方找到非也先生，动之以情，并回答他的问题，答案分别是第3项和第2项，他就会回去。回到双贤居，二人告诉姬轩华佗去断情峰采药了，并赠武功秘笈。

断情峰下，虞冰意外发现这里尚有众多天若宫门人存在，而且声言看守着两个叛徒。众人闯过拦阻，到达断情峰，先向西探索，需要与文鸾合体，用键盘控制飞越山峰到达断情岩，救下虞冰的师姐莫千千，原来她与师兄苏童颜情投意合私定终身，被关押在此。众人决定玉成好事，前往日之峰救下苏童颜。东之极通道内有处高台无法飞越，必须切换成光胸弹跳通过。救下苏童颜，他却见莫千千一时未能认出他，以为众人从中作梗，愤然出手。一番苦战之后莫千千上前阻止，苏童颜得知真相，感激之余赠与灵药暂时缓解糜香伤势，告诫不得擅用真气，但却说没有见到华佗，众人只好回洛阳再去问双贤。

许都曹府内，曹操得知姬霜留下书信声称不杀司马懿决不回来，认为姬霜还是偏向姬轩，因而盛怒之下令悬赏杀掉姬轩。而姬霜则追问师父雷卞召鬼术的真相，雷卞无奈之下，答应告诉她真相，师徒二人各怀心事，默默同行。回到洛阳，得知华佗已回来，众人前去问诊，不想在场的真平道人因为百月的妖气而识破众人的伪装。在曹操的重金之下，敌人层层不断涌来，百月受到重伤，此时出现选择：1.百月…你受伤了；2.百月…你不该……选择回答1，姬轩与百月好感度上升，选择回答2则不变。

危急时刻温青忽然出现，为众人挡住攻击，而姬轩等则被宝镜璃天传到一个奇怪的荒凉古墓。事已至此，只好先走再说。古墓中有一道封印之门无法打开，姬轩先到左侧的通道探索，拿到青光宝镜，然后到右边再得到赤光宝镜，同时走到后面的青光殿安上镜子，再到左边的赤光殿装上赤光镜。回到封印之门，发现还是无法打开，此时百月情急用头去撞，让姬轩不禁感慨从前自己和姐姐的纯真心性，可惜现在已荡然无存。糜香提醒：既然是镜子，能否用怀中的璃天宝镜试试？于是姬轩手持宝镜高呼“般若波罗密”，月光闪过，大门应声而开。众人鱼贯而入，发现这里是一座陵墓，联想到水镜先生说的蚩尤陵墓在洛阳附近的话，认定此处就是蚩尤陵。在古陵中向右边走，然后在幽塀折道中使用黑色茧印的看隐藏道路技能进入分支路口，进入水渠，继续使用游泳技能通过水下。在尽头虽然不能发现什么，但可以触发在外面出现的宝箱。与此同时，雷卞也带着姬霜来到蚩尤陵，要给她看事情的“真相”。



般若波罗密!

姬轩发现墓碑上刻着蚩尤的誓言，才知道从前黄帝、炎帝和蚩尤共治天下，但黄帝却背信弃义命蚩尤的知交好友风后偷袭并灭掉了蚩尤一族，蚩尤立下血誓要复仇。众人得知此完全与典籍记载相反的信息，惊骇莫名。此时镇守陵墓的风伯出现，击败众人。危急时刻糜香忽然使出仙术制住风伯，原来她是天命一族的后裔，可以克制风伯，逼它立下满足一个要求的誓愿后才放它离去。而糜香为了救治倒下的众人，不惜动用真气，结果众人起身却发现糜香性命垂危，连忙准备再回洛阳找华佗，忽然听到陵墓背后有动静……

密室内，姬霜见到失踪多年的父母姬风和姜秀，原来他们被法术囚禁于此，为保持心智苦苦挣扎了8年。在父母的哀求之下，姬霜含泪拔剑，让父母得到了最终的解脱。此刻姬轩正好进入密室，却看到姬霜挥剑，顿时魂飞天外。他无法相信姬霜的解释，哭着问了姬霜一个问题：1.羽凤你快告诉我，这只是一场误会！2.你……你无话可说？选择问题1，姬轩与姬霜的感情不变或提高，选择问题2，两人感情将严重下降。从小长大的亲密二人终于拔剑相向，姬霜虽然败阵，但有师父雷卞护持，无奈离去，而姬轩含泪拜别父母，带着糜香离开。

神仙湖畔，夕阳在山，枫叶乱舞。姬轩抱着糜香为她洗去脸上的征尘与血迹，糜香拿出风之召唤铃给百月，吩咐她好好跟随姬轩，不要调皮，然后向姬轩道明了自己的心愿。姬轩心中虽然一直惦念姬霜，但也不是没有糜香的位置。奈何造化弄人，糜香抓着姬轩的手，幸福地闭上了眼睛。在众人的痛哭声中，姬轩抱着糜香走到湖中，缓缓放开双手，看着糜香苍白的脸缓缓消失于碧绿的湖水中，永远长眠于幽暗冷寂的湖底，心中的一部分也随之永远长埋于此。

众人回到洛阳去救温青，从双贤居得知洛阳发生了非常恐怖的变故。回到华佗居，华佗已经医好了温青，他得知姬霜与糜香分别离开了姬轩，默然半晌安慰姬轩。但姬轩连遭打击之下终于心力交瘁，内伤发作倒下。夜半姬轩昏迷中呼唤着糜

香的名字，小妖狐百月出现，她感受到姬轩心中的悲伤，也领会了尘世男女之情的味道，变成糜香的样子与姬轩缠绵，看着他沉沉睡去，暗下决心要代糜香追随姬轩一生一世。与此同时，貂芷想起其他女子对姬轩的好和自己的刁蛮任性，暗自愧疚。天明姬轩醒来，觉得恢复了很多，同时奇怪夜里看到糜香回来陪伴。这时燕起回来，看到他伤势恢复很高兴，同时提醒他赶快聚齐分散城内的众姑娘离开这里。（姬轩先找哪个女孩，就可以提升与她的好感度。）

回到夏口，一进城就遇到捉拿敌军奸细的糊涂将领，调皮的百月把他们都变成了敌军模样，同时戏弄了路过的凤雏庞统，他大言不惭地硬收姬轩为徒，并吩咐稍后去小屋找他以解孔明即将面临的危难。姬轩到太守府得知诸葛亮去了江东，于是去找庞统，庞统让他寻找祈福灯芯、假面小猪皮、青铜架以做借命灯。出门问街头扫地的老翁得知客栈的范琪可能知道灯芯下落。范琪承认自己有灯芯，但已送给住西边小屋的玉娘，而玉娘则思念着出外当兵的丈夫，把灯芯送给姬轩托他打听消息。以后在洛阳打听到消息后回来报告，可得到万年灵芝和一个茧印卵。与幻兽光朐合体在城内走走可找到隐藏的青铜架，然后与幻兽文鸾合体，与街头的两只小猪对话，受到攻击，教训小猪后得到假面小猪皮。回去交给庞统，然后按他吩咐准备前往江东保护诸葛亮。

入夜，姬轩又梦到那名为凤曦的女子前来找他表白，他却说自己是黄帝的亲信，不能与炎帝的女儿相好，凤曦哭着离去。姬轩醒来想到此事，心中一阵茫然，这是怎么回事？

支线任务

捞鞋子： 小孩平平的鞋子落水了，若给他50两银子让他买一双，他就会提到桑桑，这样许都城的任务也就完成了。不过小姑娘桑桑已是一缕亡魂……

第六章 烈焰照长江

江东大帐内，周瑜得知姬轩来此，吩咐诸葛瑾前去招揽，并吩咐若不能招之，则杀之以免除后患。姬轩来到江东，路上忽遇受伤的老虎，出现选择是否帮助它：1.那就给它治疗伤口吧；2.百月，我们还是赶路要紧……选择回答1，会随机消失一个珍贵药材，但姬轩与百月的好感度会上升，同时在后来的剧情中可以直接得到分水珠，选择回答2，姬轩与百月好感度会下降。原来这是诸葛瑾的圈套，他见招揽不成，便群起而攻之。姬轩等人击退敌人，却为了双方将来的合作没有追击，但对于江东的野心也有所察觉。此时姬霜寻找姬轩到了夏口，想解释一切，在城门却遇到温青。在城内客栈，温青再次向她表白，姬霜面临抉择。1.也许我与伯雅真的无缘；2.不行……感情是无法施舍的……如果选择回答1，姬霜与温青的好感度上升15，如果选择回答2，姬霜与温青好感度下降5，与姬轩的好感度上升5。

江东大营内，姬轩连败数人，终于见到诸葛亮，旁边的鲁肃十分尴尬。而周瑜则笑里藏刀，许诺姬轩只要得到他4面腰牌中的3面就全力出兵，恰好兵士来报军中出现莫名的斗殴。姬轩见到前来劝降的蒋干，十分担心，自告奋勇去调查。在营中各处询问士兵后，得知鲁肃好像和此事有关系。于是去问鲁肃，发现果然是鬼王附体的鲁肃从中破坏，众人击败鬼王，回去复命得到第1面腰牌。周瑜见众人性情淳朴刚强，更加决心招纳。但对孔明却更决心杀之，于是借口水战用箭，要孔明10日之内拿出10万支箭。孔明知道此乃刁难，但仍答应下来，让姬轩去找鲁肃借草船兵士。鲁肃则吩咐去找士兵帐内的工匠郭器解决，此时可以玩一个叫神秘工程图的小游戏——此游戏是让玩家用鼠标操纵小人在狭小的道路上通过，因为不能让被操纵的人碰到周围墙壁，所以要小心翼翼地移动。游戏共可挑战3次，成功与否都不影响剧情。

借来装备后孔明吩咐先去休息，可是姬轩回帐后见不到先回来的百月，不放心去寻找。几个姑娘更不放心姬轩，一个个尾随而去，留下一个孤零零的燕起。走到江边，姬轩见到月色凌江，不禁思念起姬霜（或糜香）。而尾随而来的虞冰陪他在江边坐下，讲起了小时候的故事，并送上代表祝福的草鹤，收与不收都会提升好感



完成周瑜的任务。

度。身后暗处的貂芷见状鼓励燕起赶快对虞冰表白，而自己则暗恨没有虞冰的勇气。

天明百月叫醒姬轩，并以减肥健身为名解释昨夜的消失，姬轩也不好追问，随孔明去借箭。接下来就是著名的草船借箭，这是一个小游戏，玩家有3次机会，操纵船上的小人接收曹军射来的箭。箭足之后，姬轩击退前来追击的曹军水将，安全返回交令。周瑜虽然又给了一面腰牌，但看出无法招纳姬轩，决定在燕起身上打主意。随后众人商议破曹之计，庞统提出连环计，为了配合庞统让曹军吃晕船的苦头，姬轩决定去找江中的黑龙，百月透露他们来时所救的大老虎斑斑可以帮忙。找到老虎，利用文鸾和他对话，得到分水珠（如果前面没有救老虎，就只有硬抢，会影响百月的好感）。

从长江边进入水中，找到老黑龙（在走到有5个分支口的地方，走最上面的江龙道可见到沉睡的黑龙，这里是练级的好地方），它年纪大了耳朵不好听不到，貂芷一怒之下射了老黑龙一箭，惹得老黑龙大发雷霆，与众人过招。众人力战胜之，老龙王不服气，翻江倒海发脾气，却也达到了姬轩等人此行的目的。回去复命。

连环计成，尚缺东风，孔明早有准备，而周瑜交出了第3面令牌后，命令出兵。但他利用5年前曾经救助燕起的恩情，要求燕起事后暗杀孔明，燕起无奈答应。诸葛亮回去之后，命令众人准备祈风，同时派貂芷和虞冰回江夏通知刘备准备起兵，临行前燕起知道自己命不久矣，鼓足勇气向虞冰表白。若虞冰选择接受则二人好感度上升5点，与姬轩好感度下降5点，选择谢绝则不影响好感。而刘备得知文聘就在左近，命令子龙带领二女前去刺杀文聘，注意不要使用火系招式，否则任务立刻失败。

七星坛上，孔明正行祈风术，燕起忽然背后出手，斩杀孔明，然后要自尽以全兄弟之义。幸好凤雏早已算出孔明此难，事先准备了借命灯，使得孔明无事，而燕起也算报答了周瑜。但祈风术被中途打断，东南风停，周瑜借此围攻众人。姬轩虽胜过一阵，但无奈敌人势众。危急时百月挺身而出，问周瑜是否有东南风即可放过众人，然后变成麋香模样祭出风之召唤铃，招来风伯，求得东南风，周瑜只好悻悻退去。

连环船上，子龙等人行刺得手，貂芷意气用事，不顾精疲力竭又要去行刺曹操，子龙无奈只好跟着。路遇生力军程昱，三人虽力战得胜，但也知如此下去凶多吉少。貂芷正盼望着姬轩，忽然姬轩就带人从天而降。众人士气大振，百月为众人医好伤势，挥军直奔曹操中军。帅船上，曹操见烟焰瘴天，知大势已去，准备撤退，此时姬轩等人赶到，拦住去路。曹操没有见到姬霜，问起她的下落，却更激起众人的仇恨。司马懿及时出手，掩护曹操撤退，姬轩虽然打退司马懿，但曹操已不知所踪。

刘备布置兵马追杀曹操，孔明独留关羽不用，引得云长发怒，才言明担心关羽顾及往日情谊，逼得云长立下军令状，才让其前往华容道，而姬轩则受命接应各路。进入江夏西边的华容道，先到乌林峡，协助赵云打败张辽（此仗有些麻烦，张辽几乎是一招杀一人），然后回头到葫芦谷协助张飞击败徐晃（此仗更难）。再赶往华容道，路上百月看到童年熟悉的月儿草，童心大发，并说出了对姬轩的感情，让旁边的貂芷叹息自己缺乏勇气。

华容道，关羽果然难忘旧情放走了曹操，还挡住了追杀的姬轩。虽然姬轩击败关羽，但已追不上曹操，只好回去请罪，刘备没有追究。这时传来消息：襄阳、许都、江东三地封印解开，人民都被感染成魔物，诸葛亮吩咐姬轩寻找水镜先生询问此事。姬轩先要去问庞统，却得知庞统跟着一个妖怪从太守府边暗藏的小路走了，于是众人赶快去追。切换黑色茧印兽，进入世外居发现花精霓霓正和庞统不知在做什么，貂芷出手制止，才知霓霓牺牲自己在为庞统治伤，但从庞统身上进入霓霓的魔气也随之发作，驱使霓霓攻击众人。姬轩虽然击败霓霓（此战对手约100 000点生命，非常耐打），但霓霓也随之仙去，引得庞统痛哭流涕，姬轩黯然赶往许都。

支线任务

孔明学习手札：周瑜要求借阅孔明在隆中的学习手札，姬轩去隆中卧龙居内取得上册，却不见下册。这时村童来报，“卖笔的坏大哥”遇到老虎，赶去一看，乃是冒牌刘关张，念在长坂坡相助之德，出手救助，可得到被他们偷走的下册。回去复命，周瑜一读，却是《论语》、《孟子》，无奈之下还是交出了第4块令牌，并可得到一个茧印卵。



我最深爱的人，伤我却是最深！

终章 恩怨情仇空一场

蚩尤陵内，蚩尤借吕布的躯体复活，向姬霜道出所有真相。原来黄帝利用姬霜的前生凤曦氏周旋于炎帝与蚩尤之间，最后终于对蚩尤大开杀戒，而且还是让凤曦氏最爱的大将风后前来动手杀死所有人。蚩尤临死发下血誓，凤曦氏将生生世世被所爱的人杀死，而黄帝和风后则会永远杀死所爱的人。蚩尤为复仇出卖灵魂堕入魔道，重新复活，引发三地魔阵，而魔阵成功之后他将自尽以血破誓。姬霜（凤曦氏）听罢惊呆了。

许都城中，姬轩赶到宁生殿，看到莫千千和苏童颜正在灭除魔物，却因宁生殿蛊惑的百姓而难以下手。姬轩等人上前杀死了领头的妖魔，灭妖之后莫千千和苏童颜之间的恩爱让所有女孩都羡慕，同时渴望姬轩能理解女儿家的情思。而姬轩则思念着姬霜（或香儿）。百月忽然说身体不适，于是众人前往客栈休息。入夜，百月悄悄与姥姥谈话，原来她与姬轩一夕缠绵没有做好安全工作，有了身孕，不得不找姥姥安胎。此外，她还缠着姥姥学会了一种未知的法术……

天明，众人起身离开客栈，得知丞相府对面民居来了个疯子，赶去一看竟然是水镜先生。水镜胡言乱语中说出祸根是黄帝和蚩尤的宿怨，却未能说清细节就被雷卞劈成焦炭。雷卞告诉姬轩，蚩尤马上就要迎娶姬霜，如果他有勇气，就跟着来魔域天塔。姬轩毫不犹豫，嘱咐温青殓葬水镜就跟了上去，身后的温青却欲言又止。姬轩走后，雷卞却立刻出现，对着温青禀报：君上……



只羡鸳鸯不羡仙。

原来他竟是黄帝的大将力牧，而姬轩的二哥温青，就是黄帝转生。

大地图上，众人来到博望坡的西边，姬轩与文鸾合体飞行到达魔域天塔。进入塔内，先在惩善室击败风伯和雨师，然后利用幻兽的弹跳到达最高层的魔首之室。

塔内，姬霜正与蚩尤争论，蚩尤向姬霜诉说了几百年来的是非艰辛，但姬霜却认为怎样也不能以牺牲黎民百姓的生命为代价。正说间，蚩尤忽然发现布下的阵术失灵，大惊失色。此时，温青，应该说是黄帝，带着雷卞走进塔来，狞笑着说这一切都是他布置的，唯一的目的就是取下蚩尤额上的灵石，破掉姬霜身上的诅咒，至于其他人的死活他不在乎。二人对峙，大战一触即发。此时姬轩突然闯进来，众人看到吕布和温青都大惊失色，而身着婚装的姬霜无论怎样解释，众人也无法相信事实的真相就是如此，姬轩有两个选择：1.你……你明知道我不可能杀你！2.你……简直不可理喻！选择回答1，姬轩与姬霜感情值+5，选择回答2，感情值不变。

最终姬轩再次向姬霜拔出了剑，而姬霜的倒下却激怒了蚩尤，他不顾黄帝在侧，施展法力击倒众人（此战必败）。而黄帝则趁机召唤出四神将围攻蚩尤，自己抢走姬霜，亲口证实了自己的阴谋。而姬轩终于想起自己就是风后，当年背后暗箭伤人的就是黄帝，而黄帝则坦承这一切都是因为凤曦（姬霜）爱上了风后（姬轩），所以他才布局，一举除掉了蚩尤和情敌。姬轩愤怒之下再度出手，却又被轻易击倒（此战必败），百月不顾身孕掩护姬轩，被打成重伤，而现身的宝镜却不敢违背黄帝命令，黄帝沾满鲜血的脚步越来越近。

忽然蚩尤再度现身，以为自己的族人正名为代价挡住黄帝，掩护姬轩撤退。姬轩随风消失，但他耳中依旧回荡着姬霜的质问：真实是什么，你看到的就真实么？恶毒的黄帝、勇悍的蚩尤……一切都混乱了。

古松秘洞中，姬轩看到自己当年与姬霜一起初会宝镜璃天的地方，可惜阳光青草依旧，自己却已不再是当初那个天真少年，而一直陪伴自己的姬霜，此刻更不知生死。用力按下内心的思绪，姬轩开始寻找其他众人。在山中瀑布找到貂芷，倾听她的表白，回答：1.我会在你身旁陪着你的；2.也许你会觉得好过一些……选择回答1，姬轩与貂芷感情值上升，选择回答2，两人感情不变。接下来在古松居内找到虞冰，面对表白，回答：1.慕盈，打起精神来；2.不管如何，我们还是先去找大哥他们吧！选择回答1，姬轩与虞冰感情值上升，选择回答2，两人感情不变。

找齐所有人却没有找到百月，只有她留下的字条：我到神仙湖看香儿姐姐。从幽樨古墓入口处进入神仙湖，姬轩却看见百月正在对香儿施行一种法术，原来她自知伤重，出于对姬轩和香儿的爱，决定让他们在一起。因此求道士葛玄帮忙，实行九命魂转术救活糜香，同时把自己生下的孩子留给二人。姬轩拼命阻止，却被结界阻挡在外面，只能眼睁睁看着小狐妖百月笑着在空气中慢慢淡去、消失。姬轩无法接受这个事实，疯狂地跑到华容道，采集百月喜欢的月儿草，但佳人已逝，再怎样也只能增加痛苦而已。为了爱而牺牲，可曾想过被爱的人如何感受？

姬轩把月儿草种在湖边百月的墓边，却不肯离去。温青的叛变、姬霜的失踪、百月的逝世给他打击太大，他不肯接受这个事实。燕起苦劝他要以天下苍生为重，未果，气得和他打了起来。不想打碎了他怀中的璃天宝镜，放出姬轩父母姬风和姜秀的灵魂。姬风和姜秀讲述了他们当年封印蚩尤失败的经过，勉励他一个侠士可不以天下为己任，但必须勇敢面对现实，自己寻找出路。姬轩终于清醒过来，决定再探魔域天塔，向邪恶的黄帝挑战。

魔域天塔门口，只见雨师倒在地上，身后是蚩尤的首级挂在洞前。姬轩又悲又怒，上前扶起雨师，不想四周埋伏的天若宫弟子蜂拥而出。经历无数恶战的姬轩早有准备，轻松击败对手。雨师给姬轩一块集魄石，让他收集四魔将的魂魄，这样才有可能击败黄帝，说完化为齑粉。姬轩取下蚩尤首级，郑重发誓一定履行他的承诺，为蚩尤族人正名。

铜雀台上，黄帝命令手下四神将对反抗者一律灭族。这种屠杀的行为使得四神将心中也有些犹豫，而黄帝则一心准备法阵，转移姬霜身上的血诅咒。

姬轩回到新野，在客栈中听到有人提及天若宫在长坂坡围攻魔将，立刻赶往长坂坡。在右折道场景中，先利用光朐，跳跃到地图最右端一个独立石台上，然后换用幻兽狙如即可发现隐藏入口。进入长坂坡秘谷后，找到天魔将，击败之后告之蚩尤的死讯和双方的约定，天魔将答应帮助姬轩，不过需要先找到其他三魔将。回到襄阳，在客栈遇

到笑十八，从他口中得知盘蛛洞出现许多尸体，可能与尸魔将有关。进入盘蛛洞，果然找到尸魔将，击败后向他提出助战要求，他却要姬轩找到他姓“瞿”的子孙才答应。回去在各个城市寻找，却在洛阳意外打听到夜魔将可能在断情峰的消息。赶往断情峰，路过樊城时，又在樊城神意派玄武堂找到地魔将。在新野街头卖艺的旁边找到小女孩瞿梨儿。她只要求有500两银子给娘亲治病，满足后回蛛洞尸魔将即答应帮忙（若选择不给500两，回去后需再次击败尸魔将）。赶到断情峰，到达断情峰顶后向西之极进发，在忘情山地图中下方有一平台，飞到那里后用延维找到隐藏入口，进入后跳上高处的西极秘台即可找到夜魔将。击败后她要求回答3个问题，只有最后1个问题需要选择（若选择第1选项，则所有女性好感度下降5）。回答之后得到夜魔将之魄。然后回到长坂秘谷，召回天魔将。天魔将发誓要不惜一切代价毁掉黄帝，告诉说只要破了襄阳、许都、江东三地的阵，就有可能击败黄帝，但首先是要找到阵眼。虞冰想起天若宫封禁多年的云仙禁地，觉得那里可能有线索，于是姬轩就沿着这唯一的线索追踪而去。

铜雀台上，黄帝得到了蚩尤的魄石，希望唤醒凤曦，把诅咒转移到凤后身上。无奈凤曦一直不醒，黄帝只有持续等下去。身边的力牧（雷卞）看看沉睡的凤曦，欲言又止。

云仙禁地就在仙人渡天若宫的大厅里，司马懿正单枪匹马等着姬轩，这是姬轩与他的第三次战斗，经过浴血奋战，终于轰杀了司马懿，进入了阵眼所在。但黄帝鼓动其忠实信徒苏童颜和莫千千前来攻击姬轩，并在苏童颜失败后杀了莫千千。苏童颜万念俱灰，施展最后力量暂时封印住了黄帝。黄帝又附体虞冰前来阻止众人，虽然姬轩打倒了虞冰，但经历了多次失去爱人、朋友痛苦的姬轩再也不肯下杀手。身为天女一族的糜香作法唤醒虞冰，黄帝见势不妙只好先走。虞冰清醒后出现选择：1.君皓，是你救了我吗？2.没事……选择1将增加虞冰与燕起的好感度，选择2则不变。姬轩终于离开了天若宫，这个让他失去众多亲人朋友的地方，他永远也不愿再来。

铜雀台位于大地图最右上角，需在大地图中切换延维兽，用游泳技能过河即可到达。而台上的黄帝正咬牙切齿为了阵眼被破而懊恼，他命令四神将布置好阵势准备伏击姬轩。而姬轩则各个击破，分别击败了4座塔上的神将，而宝镜璃天作为神将中的一员，也无法独活。金雀塔上决战黄帝，没有宝镜璃天的陪伴了。

金雀塔上，黄帝已经启动“束缚倒反之阵”，要将姬霜身上的诅咒转移。姬轩面对黄帝发起挑战，亘古纠缠下来的恩怨情仇终于也将有个了断。不可一世的黄帝被打倒了，天魔将挥舞着蚩尤的宝刃要为黄帝报仇，力牧拼死挡住天魔将。而黄帝牺牲了力牧，变化出原始法身，再次冲向姬轩。但已经众叛亲离的独裁者，纵有天大的力量，也无法扭转失败的命运，黄帝再次倒在众人的剑下，而清醒过来的姬霜则给了他致命一击。姬霜遭受的诅咒果然已经被转移，却是转移到黄帝的身上。黄帝狂笑着变成了一堆尘土，姬轩扑倒在地，悲痛地呼唤着二哥温青的名字，一切都结束了。

“耳边依稀传来羽凤的呼唤声……但我的心思却彷佛随着沉重身躯飘到很远的地方。何谓真实、虚幻、正邪与对错？在我不断问着自己的同时，只希望这一切，都是一场梦……”



猜猜，是男是女？

支线任务

小狗的愿望：许都温香阁前的小狗金金，哀叹自己5岁了还是个光棍，姬轩同情之下答应帮它找个对象，想起新野城的小狗美眉经常嚷嚷找老公，于是玉成好事，得到玄无金针4个。而洛阳城的小狗唔唔则需要10个猪肉，满足它的要求可随机得到一样宝物。

华佗的嘱托：许都华佗需要两味药醒目丹和破枷符丸，到杂货店可以买到，回来给他，可得大罗金丹3个。

人妖牛：洛阳双贤想知道城郊北那条牛的性别，到那里问得是条人妖牛，回来告诉双贤，得大魔王内丹4个。

UJ热血学院：到了游戏后期将要进入铜雀台前，地图上的大部分场景都可自由进入。这时可去华容道的赤壁，进入船上迷宫就可看到打扮成黄巾军的两个人。对话后知道这里就是UJ热血学院的入口，首先要打倒他们两个，进入UJ热血学院后可在3D美术部、2D美术部与众人对话。在UJ热血学院内还可找到很多好宝物，比如三叉紫金冠（强壮修正56）、力量束腹（力量修正10、强壮修正47）等。

结局

第一种结局（姬轩与姬霜，燕起与虞冰，貂芷、糜香、百月单身结局）：燕起与虞冰回到天若宫重新召集门下，为了百姓的幸福而努力；貂芷与貂婵回到婵儿居，开垦附近的荒地；糜香继续留在诸葛亮身边，学会了处理军务；姬轩与姬霜带着百月的孩子回到最初的古松居。

第二种结局（姬轩与貂芷，燕起与虞冰，姬霜、糜香、百月单身结局）：姬霜消失了，只留下元直先生墓前的串铃花香在空中飘荡。最后姬轩与貂芷在婵儿居内抱着百月的孩子。

第三种结局（姬轩与糜香，燕起与虞冰，姬霜、貂芷、百月单身结局）：姬轩与糜香在夏口的太守府前挥手跟刘备告别。

第四种结局（姬轩与百月，燕起与虞冰，姬霜、貂芷、糜香单身结局）：姬轩抱着与百月的孩子在神仙湖畔永远等着百月回来。

第五种结局（姬轩与虞冰，姬霜、百月、貂芷、糜香单身结局）：燕起说要回去继续做流浪刀客，临走前两人痛饮了三天三夜。姬轩抱着百月的孩子与虞冰一起重建天若宫。

第六种结局（姬轩孤独一人。燕起与虞冰，姬霜、貂芷、糜香、百月孤单结局）：最后，姬轩决定告别刘备，带着百月的孩子，继续在这乱世浮沉……

本文中以“敦”代替“惇”字，以“合”代替“郃”，以“月”代替“玥”，特此说明。

说起nFUSION公司，国内玩家可能还不很了解，但nFUSION所制作的《重返狼穴》去年在国内上市后，给广大玩家留下了深刻的印象。nFUSION所制作的游戏大多都是战争题材的，而以《重返狼穴》系列为代表的融合了策略因素在内的射击游戏，则是其独树一帜的创作风格。这款《重返狼穴——血战太平洋》是nFUSION的最新作品，游戏表现了二战期间美军在太平洋战场上的一些战役，由玩家所扮演的特种部队将揭开二战中一些不为人知的秘密。

重返狼穴II 血战太平洋

■北京 小兰

总评 83



制作	nFusion
发行	交大铭泰
载体	CD×1
类型	即时战略+回合策略
语言	英文
环境	Win9X/ME/2000/XP

画面：★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★★

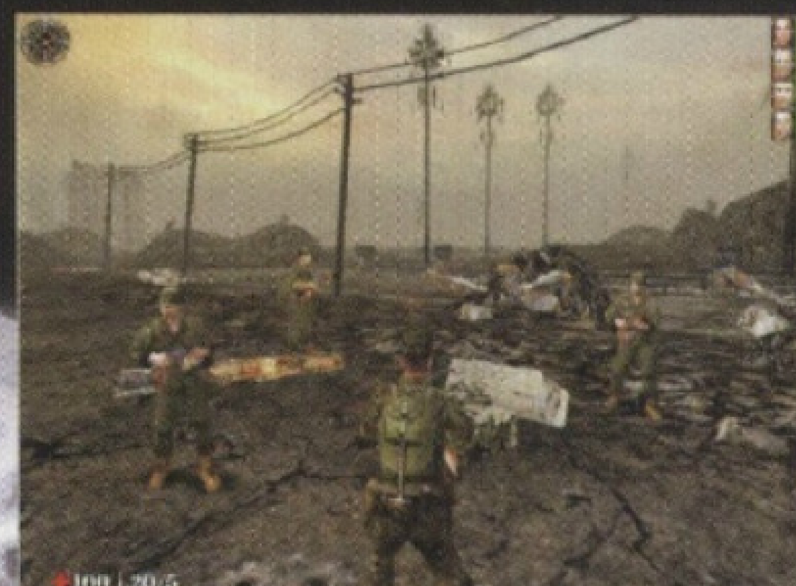
配置要求
CPU：Pentium Ⅱ 550MHz
内存：128MB RAM
显卡：32MB以上显卡
硬盘：550MB

任务1：营救战俘

推荐武器：M1卡宾枪、汤普森、勃郎宁

推荐队员搭配：本关对医疗和狙击类人员的需求不大，而爆破类职业更是没有意义。本关主要以渗透和机枪等参数优秀的队员为选择对象。

任务流程：本关任务非常简单，没有大量敌人出现。玩家从出现地点先跑到地图上标注的任务地点，在那里遇到1名上身赤裸的美军士兵，然后带着他走到地图上标有Exit的地方。要注意多向队员下达“跟随”指令，避免中途有人落单。唯一有点难度的地方就是人质所在的营地内有6名分散的日本兵，其中1个在岗楼上的还持有轻机枪，因此一定要步步为营，不然很容易造成队员伤亡。


出发之前。

任务2：偷袭军火库

推荐武器：M1卡宾枪、汤普森、勃郎宁、狙击枪

必要物品：炸药

推荐队员搭配：本关敌人数量较第1关增加很多，而且由于是夜间环境，所以最好带上狙击能力高的队员，其他组合可与第1关相同。

任务流程：由于敌人比较分散，并不会给玩家造成太大威胁。在到达敌人基地前，沿途只有几个零散的敌人，应该可以轻松解决。当到达基地内部后，首先到地图上标注的“指挥室”消灭附近的敌人，然后在基地里寻找3个军火库。在放有军火的屋子里有一堆与众不同的木箱，可用普通武器连续射击将其击毁，也可安置炸药，在处理完3个仓库后安全抵达码头即可过关。


丛林潜行。

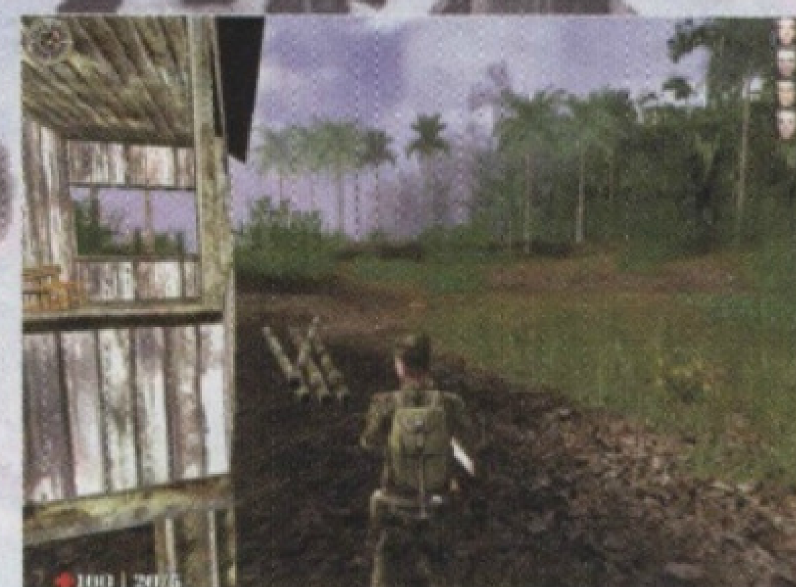
任务3：火炮杀手

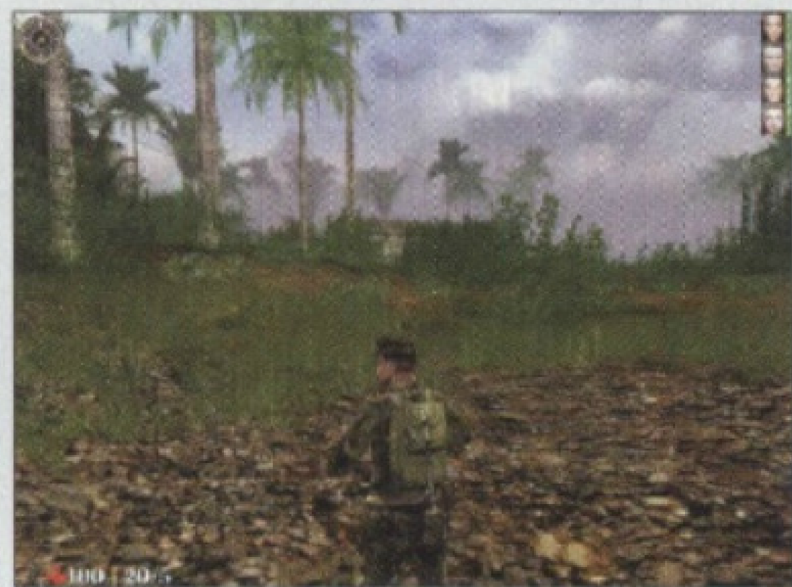
推荐武器：M1卡宾枪、汤普森、勃郎宁、狙击枪

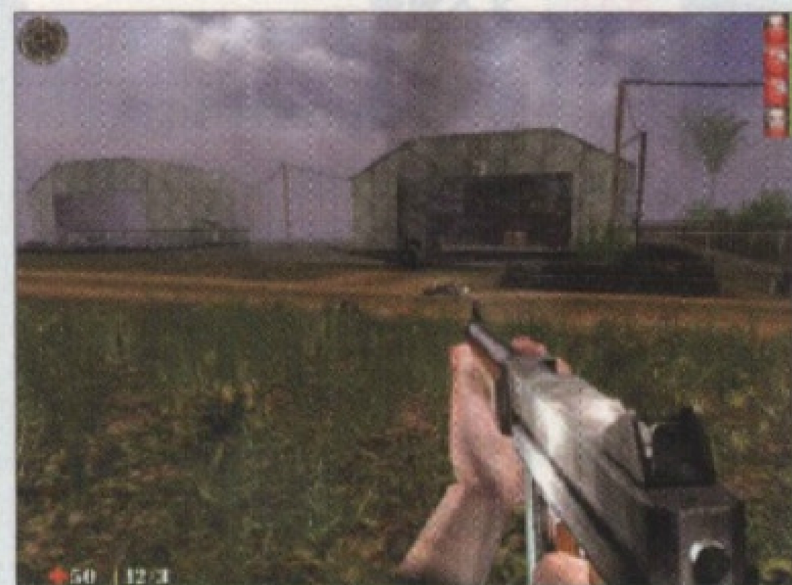
必要物品：无（推荐多携带医疗包）

推荐队员搭配：本关对医疗和狙击类人员的需求很大，善用机枪的队员带1名即可，爆破类队员不必安排到队伍中。

任务流程：这一关的目的是要考察玩家的眼神——在每个山头上都埋伏有日军狙击手，玩家必须小心应付。最好用自己队内的狙击手来当领队，如果由玩家亲自操纵应该可以节省很多弹药，另外在途中还可用捡到的火箭筒摧毁敌


屋檐下的隐蔽。


机场的郊外。


飞机库前的激战。


目标零式战机。


废墟中的野望。

人火炮。有一点需要提醒玩家，当队员受伤后，要让治疗能力最好的队员来进行治疗，这样可回复更多的生命值，以节省宝贵的医疗包。

任务4：潜入机场

推荐武器：M1卡宾枪、汤普森、勃郎宁、火箭筒

使用车辆：卡车、吉普车

推荐队员搭配：本关对医疗和狙击类人员的需求一般，应以渗透和机枪等参数优秀的队员为主要选择对象。

任务流程：这一关难度很大，虽然开始时敌人都比较分散，但当来到基地内部后，敌人通常都是三四个一组轮番出现，而且还有坦克在基地里巡视。建议玩家先驾驶卡车到基地口，消灭附近的敌人，然后安排3名队员在基地左边的仓库隐蔽起来，派1名队员去消灭控制塔上的敌人，途中一定要小心坦克。在取得控制塔的控制权后，让该名队员携带火箭筒在刚刚可以看到零式机的地方将其击毁，击毁1架后要马上撤离，转到机场另一端去击毁那边的战斗机，如此反复就可摧毁所有零式机。此外在机场最右边的机库里还可找到次要任务的目标——飞行文件。当完成所有任务后就可带领队员轻松撤离了。

任务5：断桥行动

推荐武器：M1卡宾枪、汤普森、勃郎宁、狙击枪

使用车辆：卡车

必要物品：炸药

推荐队员搭配：这一关应尽量选择狙击能力高的队员，其他类型的队员可不用考虑。

任务流程：这次的地形和第1关类似，都是纯粹的热带雨林。由于沿途上有无数敌方狙击手，因此最好走到河里，再沿着两边的山脊走，这样可避免和低处的敌人发生冲突，同时也可在较好的视野里发现敌方狙击手，避免己方损失，毕竟队员死了之后不能复生。当玩家到达大桥后，最好把炸药设置在30秒后爆炸，这样玩家可驾驶卡车过河，不必理会对面的敌人，一直冲到撤离点即可。

任务6：秘密侦察

推荐武器：狙击枪

必要物品：照相机

推荐队员搭配：本关最好不要使用默认人选，要更换为狙击能力最佳的队员，而且只要1名队员就够了。

任务流程：这次任务虽然使用的队员非常少，难度却非常低。经过前几关丛林实战后，在茫茫雪地上找出敌狙击手应该不成问题了。只要玩家把埋伏在山头上的敌狙击手干掉，就可安心地给补给站拍照了。

任务7：空防克星

推荐武器：火焰喷射器、狙击枪、火箭筒、汤普森

使用车辆：坦克

推荐队员搭配：这一关终于有使用火焰喷射器的机会了，让你的火焰喷射器专家上场吧，狙击手也不要忘了带。

任务流程：这一关会有很多敌人埋伏在芦苇丛里，因此可以让火焰喷射器发挥一下作用。最让人头疼的就是敌人坦克，最好在它远离防空炮时干掉它，不然坦克和步兵混在一起可非常麻烦。而最令人头疼的是5个防空炮的位置都没有具体标明，玩家要在这个比较大的区域内反复搜索才能找

到。炸毁防空炮后去撤离地点就可顺利过关，对幸存的飞行员可以不理，和过关没有直接关系。

任务8：突破海防

推荐武器：火焰喷射器、狙击枪、火箭筒、汤普森

使用车辆：坦克

推荐队员搭配：这一关难度非常大，所以最好让医疗兵跟随，其他人员可随意安排，当然，爆破类的还是不要登场比较好。

任务流程：虽然在登陆的地方就有1辆坦克可以使用，不过最好还是先去消灭雷区附近的敌人，这样可让坦克在驶过雷区时受到最少的伤害。如果保护得好，完全可以靠坦克来摧毁敌人防线中的4门火炮。不过对敌人坦克还是要多加小心，尽可能不要和它发生冲突。当摧毁4门火炮后，去敌人阵地的最后方，在一间木屋里可找到敌人指挥官，干掉他后即可撤离。

任务9：围追堵截

推荐武器：狙击枪、汤普森、勃郎宁

推荐队员搭配：本关建议让两个队员出场，1名为狙击手，另外1个擅长使用机枪。

任务流程：因为这一关地形的缘故，队员经常会被岩石卡住，导致跟不上队伍。在进入隧道之前，外面的敌人都由狙击手来肃清。进入隧道之后，由于敌人并非大量集中，应可轻松应付。在地图标注的两个洞口安置好炸药，然后即可按原路撤离。

任务10：夺宝奇兵

推荐武器：狙击枪、汤普森、勃郎宁

使用车辆：卡车

推荐队员搭配：从这一关开始，队员的组合就没什么特定的限制了，玩家可依照自己的习惯随意组合。

任务流程：从这一关开始，敌人出现的频率和人数较前几关都大大增加，所以建议大家带足医疗包。本关的重点不是如何突入敌军阵地找到卡车，因为做到这一点并不难，难点在于如何驾驶卡车安全撤离。当玩家找到装有银条的卡车后，先不要急于上车，而是让领队徒步走到撤离地点，消灭沿途的敌人，而后再让其他队员驾驶卡车前往撤离点。

任务11：冲破火网

推荐武器：狙击枪、汤普森、勃郎宁、火箭筒

任务流程：这次的任务可以说是异常艰巨，不过好在这一关的敌坦克都不会移动。在对付坦克时要掌握好火箭弹打坦克的角度，如果位置合适，火箭弹在击中坦克的同时也能干掉附近的敌人，可避免很多不必要的麻烦。另外，在攻击坦克时要让队员尽可能分散，避免被坦克炮弹击中后全军覆没。当消灭掉驻守在城里的4辆坦克后就可安全撤离了。

任务12：冲绳古堡

推荐武器：狙击枪、汤普森、勃郎宁

任务流程：在这最后一关里，你可以尽情地杀戮。本关难度和前一关差不多，只是敌人狙击手比较烦人，数量也较多，而且都驻守在了望塔或高地上，一定要小心应付。阵地里的敌人数量相当多，而且很多都持有轻机枪。当干掉4个敌人指挥官并摧毁火炮后，就可去指定地点过关了。P


击毁坦克。


突击营地。


抢夺卡车。


废墟中的偷袭。

国家的崛起



RISE OF NATIONS

■游侠创作室 天奕
（本刊特约作者）

总评	91
制作	Big Huge Games
发行	微软
载体	CD×1
类型	即时战略+回合策略
语言	英文
环境	Win9X/ME/2000/XP
画面：	★★★★★★★★★★
音响：	★★★★★★★★★
操作：	★★★★★★★★★
娱乐：	★★★★★★★★★
剧情：	★★★★★★★★★
配置要求	CPU：PentiumⅢ 800MHz 内存：128MB RAM 显卡：16MB以上显卡 硬盘：800MB



攻击边界上的敌兵营。



升至工业时代后，坦克成为地面作战核心。

四、火药与启蒙时代

在此阶段是必须要进攻的，所以须在管好内政的同时，训练出一支搭配合理的军队。内政方面，在图书馆里的研究顺序通常都是商业、科学、军事、内政，商业可适当超前其他科技1级。种田、伐木、开矿的人数分别应达到15个，并在资源采集集中的地区建粮仓、锯木场和熔炉（若某座城旁没有种田，就不必建粮仓）。大学多多益善，在每座城旁都要建，逐步增加学者，直至全满。军事方面，将部队集结在场景中部的要塞旁，由大队轻步兵、少量骑兵、将军、间谍、补给马车和加农炮构成，AI设为防御。各类兵营不要建太多，因为建造费用随着设施的增加而上升得很快。在边界上多建了望塔，随时掌握敌情。对中国最重要的奇迹是兵马俑，它能每隔30秒就出1支免费的步兵，所以要尽早在第3座城旁建成它，并派1名间谍在此监视，提防敌间谍的破坏活动。军队成型后，适时挺入对手境内，以加农炮轰击敌设施。此时并不是要一定攻下敌城，而是将敌军吸引过来，保护后方经济的正常运转。在保持对前线增兵的同时（兵营和兵马俑的集结点直接设在交战点），抓紧图书馆里的研究升级，前方打仗其实只是诱敌。接下来可建第4座甚至第5座城镇，它们可往第1座城的两侧延伸，一方面起到拓宽纵深、保护第1座城的目的，另外也拓展了资源的来源，尤其是铁矿和知识。

五、工业时代

马上出几个平民，分头采集国界内的所有石油。接着升级骑兵、步兵和加农炮，将主力作战兵种由步兵变为轻型坦克和装甲车，另出少量防空车，一起保护野战炮。此阶段还能造机场，不过老式飞机的作战力有限，不建议在此阶段大规模出空军。内政方面，主要在粮仓、锯木场、熔炉和提炼厂里进行提高资源采集效率的研究，可显著提高生产力。此阶段是分胜负的关键时期，若能成功攻下敌城并巩固之，那么基本上就胜券在握了。如果达不到这个目标，至少也要将敌军主力牵制在战场，使其无法对你的后方造成威胁。同时，图书馆里的研究不可停，只要资源够，即使少出兵，也要优先这里的升级。必要时可在市集里通过资源的买卖来弥补某一短缺资源，资源足够时别忘了建奇迹，比如自由女神像。

六、现代和信息时代

战局延伸到此时，将因空军和导弹的先后引入而空前复杂化。内政方面不再需要过多关注，前期的操作已经打下了足够好的基础，资源供给速度很快。你所要关心的主要是前线的战斗和各座设施里的研究与升级。兵种上，以坦克和装甲车为主来保护野战炮，防空车、反坦克兵、机枪兵也可适当出少量，夹杂在大部队之中，将军、间谍和补给车自然也不能少。空军一定要加强，即使不出轰炸机，也要出够战斗机，10架不嫌多，以防备敌人的各类战机，尤其是可扭转地面形势的直升机。升至信息时代后，野战炮变为火箭车，威力空前强大。喷气式飞机等空中部队的作战力进一步加强，尤其恐怖的是射程远的核导弹，对集群部队可造成强大的杀伤。此时，4项终极科技按有用性依次排列如下：导弹防御（敌方所有导弹无法射入国内）、全球繁荣（所有资源采集都不再有上限，你应派尽可能多的平民去做事）、全球管理（攻下的城镇被立刻同化，若攻克其主城，则立即获胜）、人工智能（所有部队将被立刻生产出来）。


升级到信息时代后的景观。

取胜要点

一、与时俱进

RoN表面上将资源采集简化了，但其实玩家要做的事情却多多了。你必须保持对6种资源状况的关注，必须为每一座新城建一批内政设施，必须完成一系列的研究以便升级时代，必须出足军队以应付潜在的军事进攻……在笔者的经验中，单挑的大规模关键性战斗发生在第40分钟左右，和《帝国时代Ⅱ——征服者》差不多，但RoN里所要进行的操作却要多得多！其中最关键的优势不是军事优势，而是时代优势，如果你能领先对手一个时代，那么兵种的优势将给你带来胜利，即使你的军队少于对方！例如，如果你的部队是轻型坦克，而对方是重骑兵，即使他骑兵再多，也敌不过你的轻型坦克。所以，取胜的首要关键在于与时俱进，即尽快升级时代，或至少保持与对手在同一个时代上交战。


攻入敌方纵深。

二、集中兵力

这一条并不仅仅是RoN的原则，它适用于历史上所有的传统战争。不过比起《帝国时代》等其他即时战略游戏，集中优势兵力这一条显得尤其重要。在大多数情况下，作战的核心其实是攻城车或加农炮，因为它们是打击敌设施和城堡的中坚，加农炮对地面部队的杀伤力也相当强，但本身又相当脆弱，步兵或骑兵只不过是保护它们的。补给马车消除磨损的影响，间谍防止敌间谍招降你的部队，此二者在进攻时必须配备。至于将军也很重要，可根据需要随时施展各种战术策略。这么一群混编部队，其行进速度明显不一，当有战事发生时，比如敌人从某个意外的方向来进攻你某座城，如果你像以往那样画个框将部队往战斗地一点，那么部队陆续抵达那儿的结果大多是被敌人一一吃掉。只有先将部队集结在战斗地附近，再集体进攻，方可避免较大损失。

三、以攻为守

许多因素都决定了从火药时代起主动进攻的优越性。首先，任何建筑或兵种的建造费用都随着建造数量的增多而迅速上升，靠造很多要塞、防御塔或兵营的传统方法已不可取；其次，游戏中没有城墙和栅栏，敌人在补给车的配合下可轻易越过边界挺入纵深；第三，火药的发明使得大部分兵种逐步转变为远程射击类型，加农炮对部队的杀伤力相当可观（之前的攻城车只适合打建筑物），从而为实施主动攻击提供了技术前提；第四，防御方很可能因要应付不同方向的进攻而疲于奔命，既不利于部队的集结，也遭受着经济上的损失；第五，主动攻击方通过设置出兵集结点，不仅保持了攻击时的兵力优势，而且节省了大量的微操作时间。主动进攻的目的不在于一定要夺下敌人的城，而在于将敌人的军队和注意力吸引在那儿，保证后方的经济不受骚扰，同时保持在图书馆里的研究和时代升级。只有快速、不断地进行时代的升级，方可取得优势，或至少保持均势。

四、战斗技巧

RoN的复杂性体现在很多方面，战斗方面尤其需要通过经验的积累来学习，这里介绍几点。第一，攻击方向与攻击效果密切相关。正面对抗，大家的火力都易于集中，所以双方的伤亡几率对等。从后面攻击效果稍好，因为能先将杀伤力强大的加农炮干掉。从侧面攻击最好，因为敌人火力难以集中；第二，将军和间谍的特殊技能有不可忽视的价值，多在教学关体会将军埋伏、急行军、建壕沟的技巧吧，而几个间谍在作战阵地前收买敌方部队的做法将

各民族一览表

民族	特性	特色兵种	民族奖励
阿兹特 (Aztecs)	祭祀	前3个时期和最后2个时期的轻步兵系列	当步兵、骑兵和海军击毙1个敌人时，掠夺的资源多15个/时代（最高60）；摧毁敌设施后掠夺到的资源数量+100%；每建成1座步兵营，就自动获得免费的轻步兵
班图 (Bantu)	迁徙	前3个时期的轻步兵和最后2个时期的战斗机	城市数量上限+1，城市造价−75%；人口上限+100%，甚至可再多超过25%；步兵和平民移动速度+25%；部队升级无需军事研究
英国 (British)	帝国	古典至火药时代步弓兵；启蒙及工业时代火枪兵；现代轰炸机	生产力上限+25%；税收收入翻倍；舰船建造速度快33%；步弓兵自动免费升级；要塞和防御塔射程+2；防空兵种及设施的造价−25%，建造速度快33%
中国 (Chinese)	文化	中世纪至现代的轻步兵系列	图书馆里的科学研究便宜20%；自动免费完成中医的3级科技；起始之城和所建之城均为大城；平民、商队、商人立刻招出（前提是资源足够）
埃及 (Egyptian)	尼罗河	古典至启蒙时代的轻骑兵和骑弓兵	起始就有1座粮仓，粮仓里的研究自动免费完成；粮食生产力上限+10%；每座城旁可开7片田，农田+2财富；在征服世界地图上自动获得奇迹卡片
法国 (French)	领袖	古典至启蒙时代的重骑兵	每建成1座要塞，免费获得1名将军；补给马车可给部队疗伤；每建1座攻城车厂或工厂即免费获得1辆补给车；攻城车厂或工厂里兵种造价−25%，建造速度快50%，移动速度亦加快；锯木场及其科技研究免费，劳力上限+2，木材生产力上限+10%
德国 (German)	工业	前4个时期的重步兵和最后2个时期的坦克、机关枪及步兵	粮仓、锯木场和熔炉的生产型研究便宜50%；城市的粮食、木材和金属生产力的上限+5；城市建成时奖励+50%；潜艇和火攻船的造价−25%，空军建造速度快25%；每座机场建成后，自动获得2架免费战斗机
希腊 (Greek)	哲学	古典至启蒙时代的重骑兵	图书馆里的研究成本−10%（知识除外），研究速度快100%；图书馆和大学的造价−50%；游戏起始就能建大学并开始采集知识
印加 (Inca)	黄金	古典和中世纪的轻步兵、启蒙和工业时代的加农炮	采矿站既产金属，也产财富；财富的生产力上限+33%；当1个兵阵亡时，获得25%的资源返回
日本 (Japanese)	荣誉	前5个时期的重型步兵	所有步兵造价−7%，建造速度快10%，对建筑杀伤力+5%；舰船造价−10%，航母建造速度快33%；农田造价−50%，农田和渔船产出+25%
朝鲜 (Korean)	传统	前4个时期的步弓兵，古代和中世纪的攻城车	初始多一座寺庙；寺庙里的研究自动免费完成；初始多1个平民，第2座城多给3个，以后每新建一座，获得额外5个平民；平民修理建筑的速度快50%，且不受敌攻击的影响；防御塔里的3级民兵科技自动免费完成，防御塔造价−33%
玛雅 (Maya)	建筑	前3个时期的轻步兵，最后2个时期的重步兵	建筑里射出额外的箭矢，即使没有驻人进去也能射箭；建筑物坚固度+50%，建造速度快50%，所耗资源中木材−33%（奇迹除外）
蒙古 (Mongol)	游牧	古典至启蒙的骑弓兵	骑兵营或机械厂建成后自动获得免费的骑弓兵；骑兵类部队造价−10%，建造速度快20%；+1粮食奖励/1%的控制世界领土；军队磨损伤害−50%，补给类科技免费
努比亚 (Nubian)	贸易	古典至火药时代的步弓兵，古典至启蒙时代的骑弓兵	商人在基地资源采集奖励50%，可看见场景中所有稀有资源；商队上限+1；起始即有市集，交易价格有20的优惠；商人、商队、市集造价−50%，血+50%
罗马 (Roman)	恺撒	古典至火药时代的重步兵；现代和信息时代的装甲车	要塞和防御塔造价−25%；要塞拓展国界的效果+3；重步兵造价−10%，建造速度快10%；建成任何步兵营，可免费获得重步兵（数目随时代升级而提高）；城镇提供额外的10个财富
俄罗斯 (Russian)	家园	中世纪至启蒙时代的轻步兵；信息时代的坦克和步兵；现代的步兵和火炮	对敌磨损伤害+100%，磨损科技免费；国界扩张+1/内政科技；石油采集速度+20%；骑兵对敌火炮和补给车的伤害+25%；间谍造价−50%，使用特技后保持隐形
西班牙 (Spanish)	发现	古典至启蒙时代的重步兵	地图无黑雾；起始多1个侦察兵；侦察兵视野+3，且升级免费；在工业时代前，每建成1座船坞就免费获得1艘重型战船；废墟资源起始30，并+35/科学研究
土耳其 (Turk)	攻城	火药和启蒙时代的火枪兵及加农炮	攻城车、火炮的射程+3，视野+3，免费升级；每建成1座攻城车厂或工厂，就获得2个免费的此类部队；平民造价−33%；所攻克之城的同化速度+200%；图书馆里的军事研究便宜50%

能很快扭转局面——如果对手没有配上间谍随同大军行动；最后，部队阵形的朝向、阵形的疏密、攻防AI的调整、快速部队对慢速部队的跟随（鼠标右键）、步兵或坦克对火炮的保护（Alt+鼠标右键）、部队在出兵设施里的加血等具体操作，都起着微妙的作用。

五、快攻

以上介绍的只是让各位对各时期的作战有个大概了解，要成为对战高手，必须掌握快攻，即在游戏早期就发动进攻，力争取得优势。下面即以德国为例，说明其重步兵在古代就展开快攻的流程，希望能帮助大家走上快攻这一险途。此战法可战胜最高难度下的电脑AI（俄罗斯除外），因为人总能找出电脑AI的弱点，比如让遭攻击的一位平民跑往遥远的场景角落，则电脑AI的军队会傻乎乎地追到天涯海角，只在消灭它后才执行下一步指令。之所以说是险途，是因为快攻总是以牺牲经济发展为代价，如果能取得一定的战果，比如攻克一座敌城或摧毁敌图书馆（这是拖延对方发展的关键目标），那么凭借掠夺来的一些资源或拖延对手的行动，可对前期的经济损失提供一些弥补，但如果快攻失败，那就可谓赔了夫人又折兵，陷于劣势是无疑的。另外，快攻的时间很难明确，如果有人提出8分钟的快攻，那么就会有人设计出一个5分钟快攻来超越之。至于作战效果，则是个很复杂的问题，取决于双方的实力和对战术的具体安排。最后，只有掌握了快攻，才能更好地理解控制的含义，真正把握住战局的主动权。下面就具体解说一下德国重步兵的古代快攻：

单挑对战，选择德国。开局后，侦察兵自动侦察，出2个平民，第1个种田、第2个伐木，研究科学1，然后出2个平民，1个种田、1个伐木，研究内政1。下2个平民朝场景中央走，在国界边缘建第2座城，同时图书馆研究商业1。然后增加干活的人力，使得种田和伐木的平民数分别达7人（一般需建第2座伐木站），使得木材和粮食都刚好达到每30秒获得100单位的上限。然后在图书馆研究军事1，出1平民去边界上建2座步兵营，当第1座步兵营建成后马上出重步兵。别管糟糕的经济，也不要去建市集、寺庙或升级时代，将出兵集结点设在敌人首都的大概位置（与自己的首都以场景中心相对称），此时大约是5分钟。将所有粮食和木材都用在出兵上，除了重步兵外，插入2到3个投石兵以对付敌弓兵。凭借重步兵的强大攻击力，可轻松攻下敌人的首都，建兵营的那个平民（第16个人口）也跟随军队一起去敌首都附近待命，在攻下它后就地修理。同时用掠夺到的资源升级至古典，升级兵种和出兵。当军队攻下敌首都后，AI改为防御，不要四处追击敌平民，防备敌人的反扑，后方多出几个投石兵赶去增援。当限定时间一到，对手若未能夺回首都，你就获胜，整个过程仅仅10分钟！从此例子可看出快攻的风险：在人与人的对抗中，如果你选择德国而且对手预料到你会采取此战术，那么他在家里多准备几个弓兵，你的努力就会彻底泡汤。但话又说回来，你若不进行古代的重步兵快攻而快速升级时代，那么他所出的弓兵就耽搁了经济发展。所以说，人与人之间的对抗很难说清楚，这取决于诸位自己的临场判断和选择。



当国界消失后，需派平民修理城市，相当于同化它。



不到10分钟，就结束战局！

天堂 亚丁王国

■北京 龙可

高阶冲级心得：玩家们的梦想
——变身死骑

《天堂》的世界里有个非比寻常的角色：死亡骑士，传说它是地监的大头目，只有少数人在古鲁丁地监深层偶然见过这个神秘的角色。

想揭开死亡骑士神秘的面纱吗？《天堂》的变身系统能满足你的愿望。只要你的等级达到52，就能变成死亡骑士的模样，身穿黄金盔甲手执金刀，拥有快于常人的战斗速度，在游戏中所向披靡，令人羡慕和钦佩！

于是，冲向Lv52成为无数玩家努力的目标，以下是笔者总结的冲级心得，供达到49级以上的玩家参考。



冲级之装备要求

当你的等级离梦想越来越近时，你不仅积累了丰富的战斗经验，在金钱上也应该有一定积蓄了，不要吝惜这些钱，赶快为自己购置一套好装备吧。增强你的攻击力和防御力，能使你在练级过程中事半功倍。以下是各职业的建议装备：

1.骑士

在《天堂》各职业中，骑士对装备的要求最高。骑士勇猛善战，一把攻击力强的武器能加快打怪速度，迅速赚取经验值；而好的防御力能节省治疗药水，也可避免死亡的危险。

分类	名称
武器	武士刀、锁子甲破坏者、细剑、瑟鲁基之剑、古老的剑
头盔	骑士面甲、红骑士头巾、力量魔法头盔
内衣	T恤
盔甲	精灵金属盔甲、古老的金属盔甲
斗篷	保护者斗篷
盾牌	精灵盾牌、红骑士盾牌
手套	水晶手套、力量手套
靴子	钢铁长靴
其他	力量项链、欧吉皮带、身体腰带、传送控制戒指、变形控制戒指、灭魔戒指、属性戒指



2.妖精

妖精以敏捷著称，并擅长使用弓箭进行远程攻击，一把攻击力强、命中率高的弓能提高练级效率。

分类	名称
武器	十字弓、尤米长弓、古代的弩枪、沙哈之弓、银箭、米索莉箭
头盔	艾尔穆的祝福
内衣	精灵T恤（30级试炼奖励，安定值6）
盔甲	精灵金属盔甲、古老的皮盔甲（防御高，加快HP、MP回复速度）
斗篷	精灵斗篷（妖精穿着可加快HP回复速度）、保护者斗篷
盾牌	精灵盾牌、红骑士盾牌
手套	腕甲、力量手套
靴子	钢铁长靴
其他	敏捷项链、力量项链、腰带、传送控制戒指、变形控制戒指、灭魔戒指



使用弓的妖精首选敏捷项链，使用剑的妖精首选力量项链。妖精50级时将获得功能类似传送控制戒指的奖励。



3.法师

法师根据属性不同练级方式也有所区别，应擅长发挥自己的属性优势。



分类	名称
武器	红骑士之剑、锁子甲破坏者、巫术魔法杖、水晶魔法杖、玛那魔法杖、力量魔法杖
头盔	抗魔法头盔、法师帽
内衣	T恤
盔甲	法师长袍、古老的长袍（防御高，提高MP回复速度）
斗篷	保护者斗篷、抗魔法斗篷
盾牌	精灵盾牌、魔法能量书
手套	力量手套
靴子	钢铁长靴
其他	精神项链、智力项链、腰带、传送控制戒指，变形控制戒指、灭魔戒指



4.王族

王族是个特殊职业，各项能力值都很弱，比其他任何职业都难升级，如果你已经49级了，你的毅力实在令人佩服。想要继续冲级，建议与血盟成员组队进行。



分类	名称
武器	红骑士之剑、武士刀、锁子甲破坏者、古老的剑
头盔	抗魔法头盔、力量魔法头盔
内衣	T恤
盔甲	精灵链甲或古老的鳞甲
斗篷	君主的威严
盾牌	反射之盾
手套	钢铁手套、力量手套
靴子	钢铁长靴
其他	妖魔战士护身符或力量项链、欧吉皮带、身体腰带、传送控制戒指、变形控制戒指、灭魔戒指



冲级之最佳地点

《天堂》中有无数打怪练级的地点，但要提高冲级效率，在选择上应注意几方面：一是按照各角色的特点选择；二是选择经验值高的地方；三是不去过于危险的地方，量力而行，减少死亡的次数才是升级根本。以下例举几个不错的地点：

1.龙之谷地监

龙之谷地监的怪物种类丰富，数量多，适合各个职业练级。在此应选择对不死系怪物有加成伤害的武器，如细剑、锁子甲破坏者等。

2.艾尔摩战场

艾尔摩战场的怪物行动缓慢，很适合妖精练级。智力高的法师用“起死回生”能快速清除艾尔摩士兵、食尸鬼等不死系怪物。50级的骑士变身成行动迅捷的小巴，也能在这里快速升级。另外，“起死回生术”在艾尔摩战场很受用。

3.象牙塔

象牙塔6层和7层是妖精练级的天堂。主要怪物有鬼魂、死神、影魔，它们的经验值不少，而且刷新很快。在这里最好使用命中率高的武器。

4.火龙窟

火龙窟适合各个职业练级，怪物比较强悍，但经验值很高，注意要变身。这里的怪物行动缓慢，妖精能远程射击，可轻松赚取经验。法师变成罗孚妖魔能提高施法速度和行走速度，记得喝慎重药水。这里的怪物MP很少，水晶魔杖对法师而言非常重要，须配合蓝色药水、冥想术，否则MP回复很慢。

5.遗忘之岛

在目前版本中，遗忘之岛是最危险的地带，但经验值很高。冒险者必须有一定实力的装备，并且最好多人组队行动，队伍中至少有一个法师或水系妖精。引怪时要注意在小范围内引，否则会越引越多，清怪方式为集中力量逐个清除。没有足够的把握尽量不要走入右侧森林中，那里的怪物容易暴走，处理不当就有全军覆没的危险。



自信是成功的开始，而毅力是成功的关键，装备和技巧是成功的有力保证。

我们惊喜地看到，《天堂》各个服务器已有越来越多的玩家度过了重重考验，以坚韧不拔的精神实现了他们辉煌的梦想，威风凛凛地驰骋于《天堂》的世界中。

变身死骑，所向披靡！ P

使命 THE REPENTANT 法师练级宝典

■北京 天网方舟

《使命》同其他来自于韩国的3D网游一样，具有出色的魔法效果和平衡的职业、丰富的任务，虽然面市时间不久，但进入其中的玩家已不少。在此，笔者仅将自己的练级心得陈述出来，与广大玩家交流一下法师这一职业的升级方法。



法师体质较弱，但精神力量强大，善于使用各种魔法进行远程攻击，并同时具备攻击和辅助两大魔法技能，是组队练级强有力的保障。法师高等级的魔法只能靠杀怪所得的魔法书来学习，其专属的使用武器为法杖。

虽然《使命》并不限制玩家在创建角色职业时选用何种形象，但这里建议选择集中力资质相对高一些的形象担当法师，毕竟法师主要的属性是集中力，它明显左右着初期玩家角色的魔法杀伤力高低。智慧影响MP的成长率和角色的魔法抗性，并轻微影响魔法攻击力，对于法师职业也很重要。

一、技能分析



巴萨和克伦两族在法师方面的区别很大，两者间大体平衡又相互克制。克伦族的法术主要为火系和土系，法师可用火和土的力量来加强本族实力，并用法术抵御巴萨族水和风的伤害，而巴萨族则以水和风为主要魔法，以抗衡克伦的火和土。

10级前，克伦族法师的主打魔法是“火球”，巴萨族是“风之刃”，两者实力相当。10级克伦族是“陨石”，巴萨族是“召雷”，并开始会用毒进行持续伤害。20级时两族可各增加2种中级攻击魔法，克伦族为“火柱旋风”和“大地之怒”，巴萨族为“暴风雪”和“反射电盾”。每发一次“大地之怒”要耗费的魔法值为32，这个可算是30级前最强的魔法了。30级时克伦族增加“地狱火阵”，巴萨族增加“寒冰之刺”，此时“寒冰之刺”算是40级前最强的攻击魔法。40级之后，克伦族增加“凤凰之击”和“烈焰绞杀”，巴萨族只有“圣火咒”，并主要是针对不死系的怪物，此时克伦族的法术攻击力比巴萨族要强一些。

二、快速升级流程



新人角色根据阵营会出生在耶罗尼亚地区的卡伊罗村或加莫地区的罗克村，村里一共有4个出生点，将来死了或使用回城卷轴就会随机传送到其中之一。新人一出来先打开背包将最初的一根双手魔杖装备上，然后打开技能魔法栏将魔法拖到快捷栏上。1级的克伦族法师有4项魔法，其中“火球”为攻击性魔法，“治愈之雨”为加血魔法，两个都需要放在明显位置，巴萨族的攻击魔法是“风之刃”。还有一点要注意，法术只有使用杖类的武器才能施放。

按小地图的指示直奔村外，这里是新人练级的场所。初期的怪（狼或是鬣狗）很弱，也不会主动攻击，用“风之刃”或“火球”差不多3下可解决一只，小的每只有2点经验，大的为5点。法师可远距离攻击，加上攻击力不弱，早期升级并不见得比战士难，加之法师会治疗，使用一次可加15～30的HP，找人组队很受欢迎。等升到3级左右，手头有些钱就找铁匠买装备，尤其是没有好杖时更要弄一把加属性的魔杖。

《使命》中打怪会掉黄色和蓝色两种颜色的钱，不同阵营使用不同的钱，黄色为

克伦币，蓝色为巴萨币，新手村口的NPC提供兑换，不过要交10%的手续费。

克伦族法师3级后可绕过帝卡打狼头领（就是大号的红狼），打怪时采用游击战术，克伦族法师拥有聚焦魔法可提升5点敏捷，不论是打怪还是逃跑都很有用。有了一定实力后到商人卡森那里领打鬣狗的任务，任务很容易，完成后可得到一件较好的初期武器，不过武器似乎有随机性，好坏要看运气。巴萨族则是找装饰品商人卡罗尼娜接任务，然后组队去打火精灵，沿着地图走过第一座桥就能见到，任务的奖赏是件不错的武器。



打蝎子或火精灵其实都是很好的练级方法，可一直练到14级左右。不过要留意附近更高级的蝎子王和大眼魔，它们的攻击力很高，现在最好不要去招惹它。等级别够了后回城整理一下装备并把任务都完成了。《使命》里每隔10级就可以学新的魔法，克伦族10级的魔法为“陨石”、“反射毒盾”，巴萨族为“迅影”、“解毒”、“召雷”和“毒杀”，玩家可根据自己的需要选择学习。



接下来可到第二座桥附近挑战高级怪物，以克伦族为例，更好的选择是进帝卡洞穴练级，坐标为（424,240）。路比较远，法师要吃3～4瓶小耐力药才能跑到。洞里怪物级别高了很多，也更密集，主要为艾克、卡仑、行克、齐伦、德克、塔仑等初级怪物的变种。洞穴地形很狭窄，如果组队，法师一定要小心跟在剑士和枪客身后，攻击的同时还要注意为他们补血。在这里升一级大概需要1个多小时左右，比在外面快一些。洞穴里的怪物都会主动攻击，尤其是德克，攻击力很高，几乎可以秒杀法师，尽量远离它，让防御强的剑士当肉盾。法师力量低，捡东西时要注意自己的负重，负重超过极限，不光不能自动回复HP，移动和攻击速度也会明显下降。



升到20级左右，如果此时身上有足够的药品，那么可使用加移动速度的药，一口气狂奔到洞穴的尽头，这里会发现一个石门，千万不要犹豫，进去后是一条隧道，通过这条隧道可到下一个场景。隧道里有个手持三股叉的蜥蜴怪，等级虽然只有12级，但攻击和敏捷都很高，别去惹它，直接冲过去。下一个场景将是截然不同的世界，在这里你可以买到非常好的装备，而且等级要求不高。你也可以找广场的NPC传送，一次3000“大洋”。这里的怪物相当厉害，法师没有30级只能被秒杀，这时可选择组队回过头去杀隧道里的蜥蜴怪，有了好装备，打怪速度会提高很多。

现在可以学一些更高级的范围攻击魔法了，巴萨族主要是“暴风雪”和“反射电盾”，“迟缓”主要针对PK使用，如果暂时不考虑PK可以不学；克伦族主要是“火柱旋风”和“大地之怒”，同样道理，“罪恶桎梏”也可不学。这里顺带提一下《使命》升级的属性问题，根据官方说法，《使命》升级的属性点并非根据个人喜好来加，而是由系统直接加点，但系统也会根据个人攻击方式的不同作出相应调整，从而使每个玩家练出来的人物都会有不同特点。



30级后可到泊罗多寺院打亡灵祭师，亡灵祭师在这里相对较弱，不过所得经验和更厉害的傀儡差不多，可站在一个地方等刷新，顺便还可恢复体力和魔法。由于这里是个大迷宫，如果没有组队建议不要随便乱跑，不然死在哪里都不知道。

因为怪物的级别越来越高，也越来越聪明，法师在这里就要学会和弓箭手、剑士、枪客配合练级，尤其是与善于多点开花的弓箭手配合，升级会非常快。在这里最理想的组队方式为双法师加一个剑士和一个弓箭手，简直无往而不利。然后你就可以选择加入军团了，一个高级法师对每个军团而言都极其重要。



虽然《使命》中可以自然恢复MP，但到了战斗后期，靠自然恢复绝对不够用。《使命》里可买到的回复魔力药水只有加30MP的，价格为50元，这样会让法师在中期升级时为回复MP消耗掉大量金钱。而以上的练级方法和路线都是尽量以省钱省力气为出发点，这样可让玩家少走些弯路。

要快速成就一个高手法师，每一分钱都不能浪费，打怪物得到的石头用来给武器加成，每3块石头可合成一块大石头。有很多玩家会高价收购，你可选择卖掉，等钱多了就直接买高级玩家卖的不合用的武器装备，同时节约了武器加成的时间和钱。学会了大范围攻击魔法的法师打怪时得到的物品会比其他职业多，除了垃圾外，建议都卖给其他玩家，如果打到“保护卷轴”和“祝福卷轴”又可大大省一笔钱。再就是平时一定要多留意公共频道上的物品交易信息，低买高卖应该是大家都懂得的道理，这里笔者就不多说了。

在此，笔者仅简述法师初中期的升级方法，希望能为其他法师玩家提供一些借鉴，同时希望大家都能自觉维护游戏规则，创造一个良好的游戏环境。P

多事之秋

■云南 善良的大灰狼











对于大多数中国玩家而言，暴雪公司和它的《魔兽争霸》系列一向有着极高的人气。因此，当《魔兽世界》这款以《魔兽争霸》故事为背景的网络游戏宣布制作以来，各界就对它非常关注。随着时间的推移，《魔兽世界》离我们越来越近。

根据时下国内网游市场兴盛红火的惯例，只要你是网游，只要你能吸引到大部分玩家的注意，那么引进并代理这款游戏也就成为理所当然的事。《魔兽世界》当然也不会例外，更何况随着2003年暴雪公司副总裁访华、挑选《魔兽世界》国内代理等事件的发生，《魔兽世界》进入国内已成必然之势。但游戏要进入国内这一事实的敲定，并不等于确认了该款游戏的运营商，尽管众多国内网游公司都宣称自己有信心拿下这款游戏，暴雪公司也不断暗示将在2003年E3游戏展上、2003年6月等时间对外公布《魔兽世界》中国地区代理运营商的名字。但就如同暴雪那已然成为习惯的游戏跳票一样，这些消息或传言一直未曾兑现，而《魔兽世界》也就在这些不确认消息的包围之中，被蒙上了一个神秘的光环。游戏是否会真如传闻那般最终由某家实力网游公司拿下，并同步在国内推出，一切都是未知数。

变数归变数，玩家对于游戏的期待无疑助长了网游公司对这款游戏的看好，增加了他们誓要拿下游戏的信心。但与此同时，我们却不能不注意到另一个事实——《魔兽世界》是一款纯欧美路线的网游，这在国内业已登陆的《无尽的任务》、《魔剑》等游戏中都可以获得体验，而这样的体验对于那些已经习惯了韩国网游简单易控、重复练级的玩家来说，并不如期待中的那样适应，而这也直接导致了原先更多野心勃勃意图挺进中国的欧美网游计划的暂停。玩家的意志就是一切，你或许名震天下，但如果无人应喝，一样难免落败。《魔兽世界》虽有名门背景，单机即时战略游戏的广受好评，但真的变成了网游，是否能让那些已变得有些韩化的玩家们感到满意，能长久地支持和选择它仍然有待观察。更何况在现今网游“钱”景随着部分网游停止运营或迟迟不能收费的事实开始遭人置疑时，与《魔兽世界》巨大名气背景伴随而来的天价代理金相信会让那些更关心能真正赢利赚钱的网游公司陷入犹豫——名声固然重要，但谁有信心和把握能支撑到把这些缥缈的名声转变为实际利润的那一天呢？加上暴雪公司游戏爱跳票的现实，虽然《魔兽世界》面市的日期临近，但与中国玩家见面的日期也越来越让人忧心忡忡。

号称“成人游戏”的韩国热门网游A3自出世以来，一直倍受国内玩家的关注，加上其专门聘请的日本《最终幻想》美工团队助刀，诱惑力之大，相信无人能及。国内公司确认代理的消息更是让人对游戏的期待空前高涨，但或许是成人游戏的标识对一向强调健康娱乐的国内来说太过刺眼，于是在游戏被大加鼓吹的同时，关于游戏无法通过国家审查的流言也在不断传播。近日更有公开消息直接指明A3的版号申请已遭审查机构驳回，上市无望，而其原先由国内代理公司与韩国游戏开发原厂合资成立的公司也面临关门倒闭的窘境。让人惊奇的是，就在消息大肆流传的同时，A3

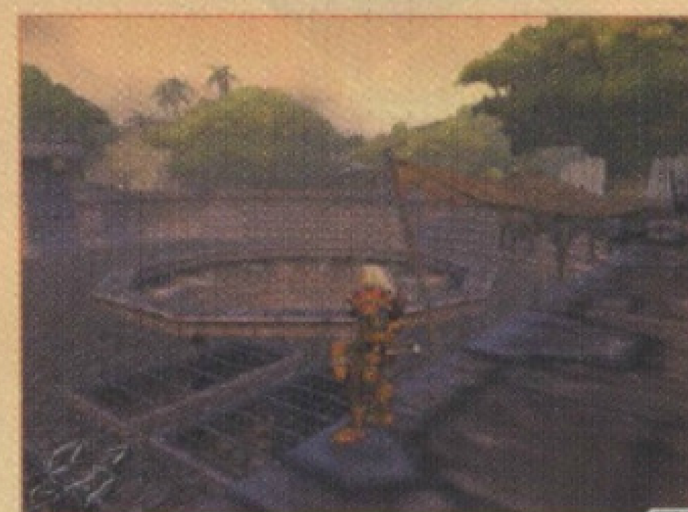
的国内官方网站（www.a3.com.cn）已经正式开通，内测帐号申请更是在不少热门网游站点开始启动，两种截然不同的现实不免让人有些摸不着头脑。同时，也开始怀疑起时下众多网游新闻事件背后的真相，哪个是炒作，哪个是事实？

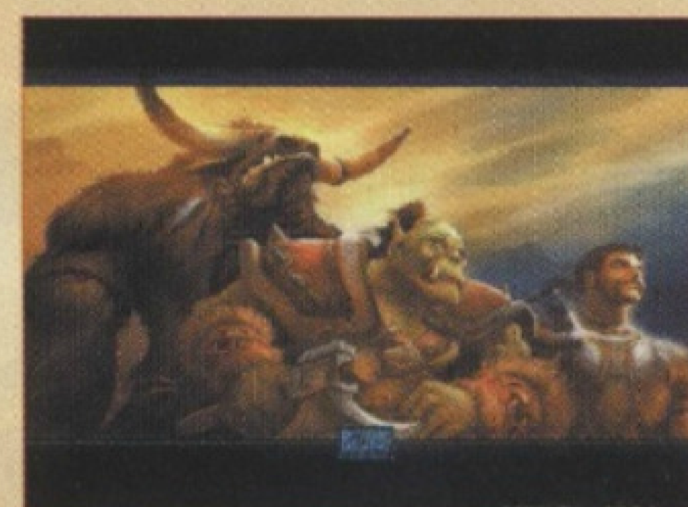
腾讯的名字随着QQ的广泛普及而为人所知，作为其进军网游市场的首款游戏，《凯旋》也因此颇受瞩目。游戏内测采用提交QQ号码进行游戏帐号申请的方法，且不说QQ人群本身的庞大，只看现今的QQ必须付费才能申请获得，腾讯在游戏尚处内测之时相信就已获益不菲。受到时下网游3D化趋势的影响，《凯旋》也是一款3D化的网游，但相比早先的韩国3D网游作品，由于采用《虚幻》的增强版授权引擎，因而画面非常华丽，并可针对不同档次的硬件配置自动进行调节，对于很多硬件配置一般的玩家来说不失为一件好事。游戏依旧采用《奇迹》、《骑士Online》等韩式网游的传统模式，玩家依然需要通过不断砍杀练级来获得自身等级的提高和游戏乐趣的体验，也正因此，如果之前玩家有过类似的游戏体验，对于《凯旋》将能很快上手。但与此同时，时下韩国网游类型模式重复的问题也再度暴露了出来：除去越来越华丽的声光效果和来源不甚相同的故事情节外，游戏的其他部分只是在不断地频繁重复。尽管《凯旋》与其他游戏相比，在各方面的品质和功能设定上获得了加强和提高，但仍没能跳出原有的局限，因此如果有更华丽、绚烂、流畅的其他网游继续登场，玩家也就很难在游戏中长期停留。不过作为近期不俗的网游候选游戏之一，如果大家对于3D网游颇有兴趣，《凯旋》无疑值得推荐和尝试。





《剑侠情缘2》的成功无疑巩固了金山西山居作为中国游戏产业开拓者的地位，但随着网游风潮的到来，西山居的脚步显然走得有些迟疑。近日已经造势许久的西山居网游首作《剑侠情缘Online》再度宣布推迟测试，更是让西山居进军网游市场的信心和实力又遭人置疑。加上时下已是学生放假的暑期，错过了这一黄金档期，《剑侠情缘Online》虽有国内第一武侠游戏品牌的称号，面对接踵而至、气势汹汹的其他同类游戏，胜出的几率也就难免越走越低。先来者不一定先到，但先来者毕竟可以占到更多的先机。





提到西山居，最容易让人接着想下去的必是金山，但随着网游市场的兴盛，又有一家“金山”现身江湖了。不过相比金山西山居的招牌名菜武侠游戏，这一次金山华络带来的则是一款卡通化的射击游戏《夺宝奇兵》。如果只是看游戏的宣传画，很容易把它理解为一款小品级的横版卡通游戏，但真等进入游戏之后，才发现这是一款原汁原味的纯射击游戏，与大名鼎鼎的《反恐精英》相似，玩家控制各式武器直接射击，在3D场景中进行竞技拼杀。或许是为了呼应游戏卡通的气氛，射击的目的并不只是单纯为打倒对手，而是去获取金币，以此来作为胜负判断的关键。可能受到国内3D技术本身的局限，采用3D技术进行制作的《夺宝奇兵》画面实在无法让人恭维，粗糙不说，游戏本应作为最大亮色卖点的可爱卡通味道也荡然无存，直接导致游戏陷入了高不成、低不就的尴尬局面。发展国产原创网游的确值得鼓励，但与此同时，提高自身的技术实力，而不是盲目跟风冒进也尤为重要，只有这样才能真正实现国产原创网络游戏的发展和振兴，而非仅是创造出一幅欣欣向荣的繁荣景象就可万事大吉。P



游戏名称	升级版本	更新内容
苹果派	苹果派新版	新增150个任务。
凯旋	1.2.61版	登录界面改为先输入QQ号码，然后进入游戏；解决了部分Bug；支持智能ABC输入法和微软五笔输入法；对部分任务和道具进行删改。
石器时代	6.0版	新增加双向短信服务；新增海底世界场景和新人村。
千年	射雕英雄传说	新增一系列射雕英雄传说任务：单挑南帝、勇闯丐帮、桃花岛寻宝、全真七子、群英会中神通、力拼欧阳峰等。

大家好！因为稿挤版缺，"职业高手教你打CS"的讲座暂停了4期，本期终于重新开始，下面将继续为大家带来精彩的战术讲解。在上期的文章中，为大家讲解了Cabble地图上的变化防守。这次我们将换个角度来说一说De_Train地图的进攻——也就是平常所说的火车地图的进攻策略。

职业高手教你打CS之五



De_Train多点进攻战术剖析

■偶游网 虱子&条件

本期选择的教学Demo是今年4月Clikarena锦标赛决赛中[9].esu和GoL!eoL的精彩对决。

在法国举办的Clikarena锦标赛拥有高达近4.5万欧元的奖金，也因此成为欧美强队虎视耽耽的目标。最后的决赛在两支北欧队伍之间进行。GoL!eoL是第6届欧洲杯的冠军，由清一色的挪威选手组成，核心成员有"最聪明的CSer"之称的帅小伙ElemenT，其他成员如XeqtR、NaikoN也是拥有一流技巧的明星选手。本次比赛前他们接受了GoL的赞助，成为其旗下的分队，在击败了SK.swe等劲旅后，挺进决赛。

对手[9].esu则是一支以团队精神著称的队伍，其前身为去年CPL科隆战比赛冠军Nordic，在CS界人事变动频繁的这半年，他们非常可贵地保持了人员的完整并不断吸收新鲜血液，低调地进行着训练、比赛，获得了今年CPL戛纳站比赛亚军和瑞典电子竞技联赛第1季比赛冠军，隐隐露出峥嵘。这是一支强调整体的队伍，也许他们的射击技巧不是最好的，但在队员的默契和战术变化方面确实有其独到之处，本场比赛的胜利使他们成了新的世界冠军，也再次说明CS是一款注重团队配合的游戏。



双方出场阵容：GoL!eoL：ElemenT、knoxville、DarK、XeqtR、Naikon

[9].esu：Lucchese、Luke、Quick、Luciano、Vesslan

（上图从左至右排列）

COUNTER STRIKE

COUNTER STRIKE

关于De_Train

De_Train是一张大型地图，但两个埋雷点距离却非常近，色调偏暗且地形复杂，对队员战术素养和协作能力的要求远高于枪法，因此被认为是最难掌握的比赛地图之一。应该如何进攻？许多玩家都有着这样的疑惑。在这里，我们将为大家作详细的解析。

为了方便起见，我们把离警察出生点比较近的室内埋雷点称为A点，将另外的露天埋雷点称为B点。地图中的其它关键地点则如图1。

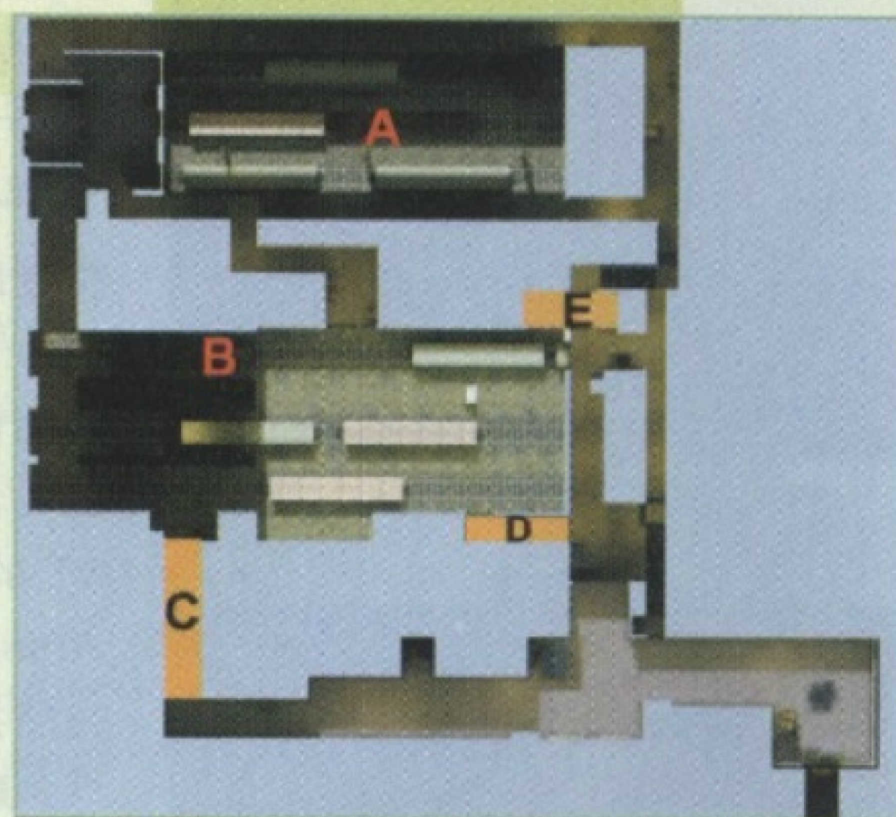


图1

正如大家所熟知的，出口处的狭窄地形使A点易守难攻，在双方火力相当的情况下，如果T方强行突破，无疑会损失巨大。另外由于A、B点之间的距离非常近，支援的CT队友也将迅速赶到，这时T只能依靠队员的个人能力与对手硬拼，实非明智之举。正是因为此种原因，有着众多出口的B区便成了大多数时候的选择。比赛的进程也说明了这一点，双方均很少主攻A点，而是在B区玩出了种种花样，令人眼花缭乱。同时由于火车地图的复杂性，使得包抄与反包抄成为一种有效的打击手段，进攻方的人数搭配也因此显得重要起来。如何针对局势的发展在关键位置布下伏兵，如何把握局势展开战斗，都是我们要阐述的主题。

如图1所示，由土匪出生点直接通往B区的出口一共有3个，分别是长廊(图1所示C点)、中门(图1所示D点)和楼梯口(图1所示E点)。

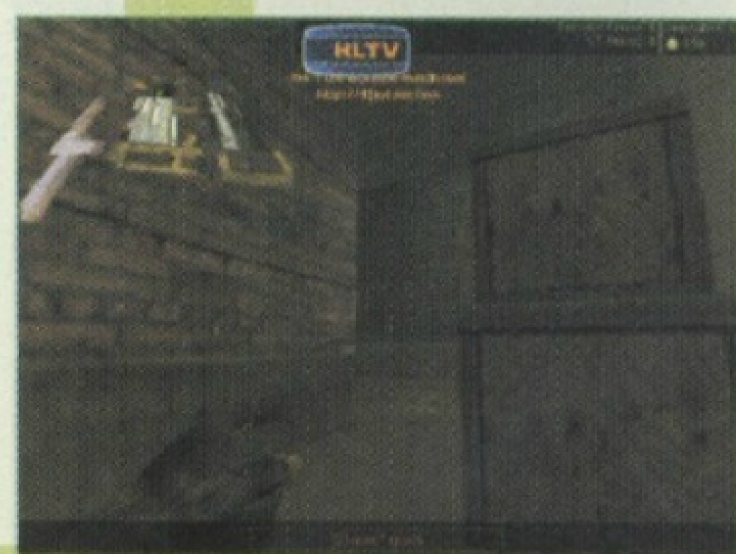


图2

绝大部分时候，[9].esu采取了在上述三点同时布下兵力，硬打B点的策略。我们曾提到过，[9].esu的特点是战术更加合理规范化，打法和人员搭配固定，根据队员各自的特点确定攻防位，务求一切尽在掌握中。注意，[9].esu对于各个关键位置人员的分配是完全固定的！攻坚能力最强的Luciano、Quick和Lucchese始终活跃在枪声最密集的地方，而Luke和灵魂人物Vesslan则多次出现在敌人的后方，利用时间差偷袭得手。

下面就让我们具体来看看[9].esu的进攻策略。

战术一：3个点同时出人

进攻方在长廊、中门和楼梯口等多个点布下兵力，在恰当的时机进行突破。这也是在火车地图上最常见的战术了，由于枪声同时在多个区域响起，作为防守方的CT将不可避免地腹背受敌。T方的关键，要具备强大的攻坚能力，形成巨大的火力交叉面，在第一时间就需要解决战斗，因为一旦拖延至对方增援部队赶到，局面无疑会变得非常不利。

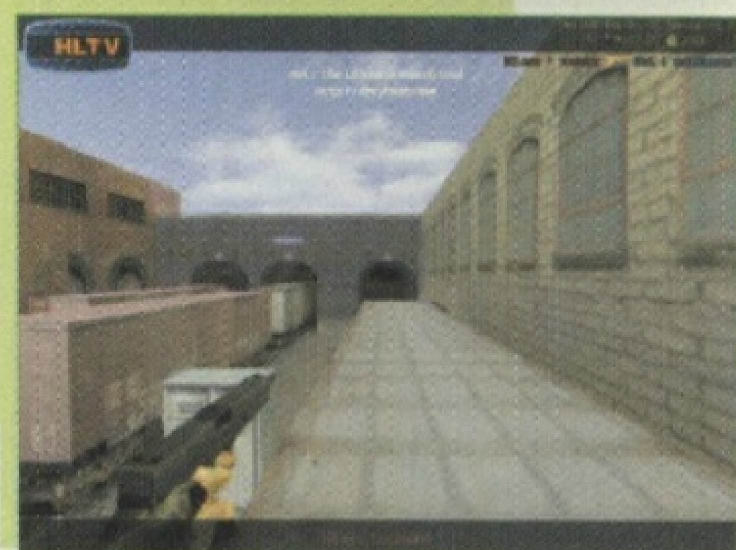


图3

在上半场第1局中，[9].esu采取的就是这种战术。开局伊始，他们将试探重心放在了通往A区的室内。由于没有发现敌人踪迹，Vesslan判断CT并没有扩张防线而是在远端出口处卡守，于是他迅速做出了正确的决定——换路。经过1分钟左右的等待，由于CT方未发现敌踪，开始有所分心。此时[9].esu把握住机会，由Quick在长廊处甩出闪光弹，吸引敌人注意力（如图2），而Vesslan和Lucchese在中门等待对方防守队员，GoL!eoL中的ElemenT果然上当，在从中间赶去支援时牺牲。如此的大好机会，[9].esu自然不会放弃，已悄然走下楼梯口的Luciano和Luke也冲了出来（如图3），由此3个出口同时打开了突破口。防守方同时遭遇了多个方向的土匪，人数占劣势又腹背受敌，最终无功而返。

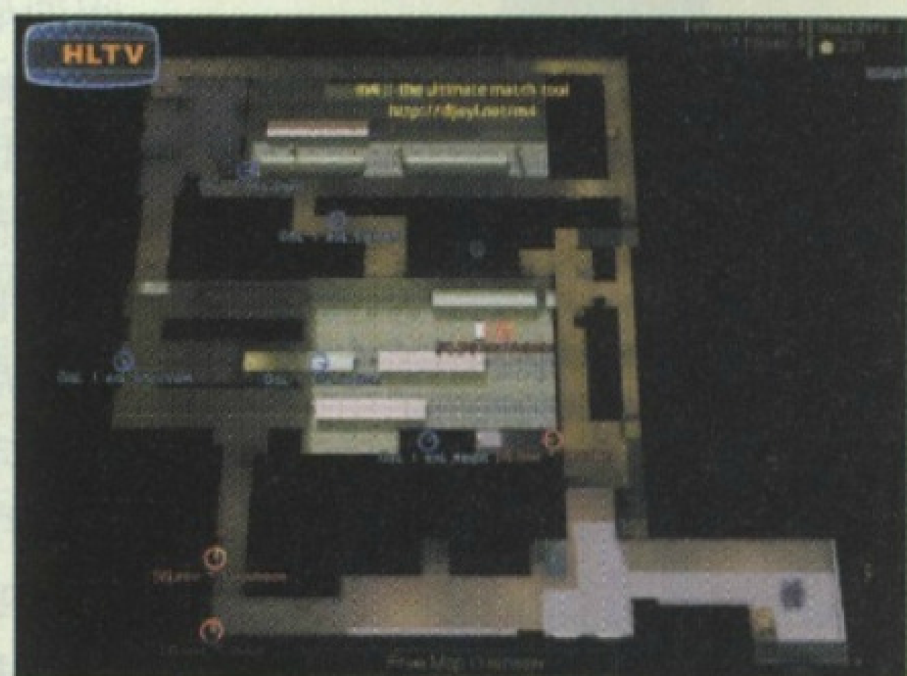


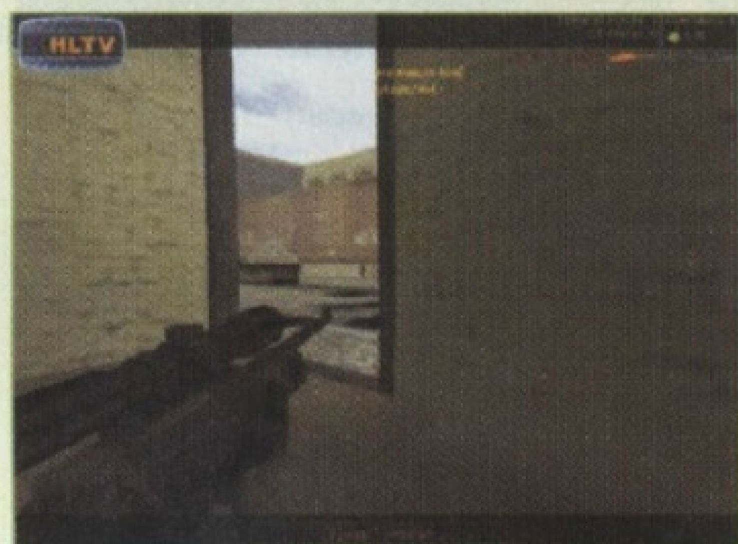
图4

整个上半场[9].esu的思路一直非常明确，在敌人有枪的情况下，坚决多点同时出人。作为一支战术性队伍，他们有3名队员位置相对固定，当从3个出口同时进攻时，狙击手Vesslan始终在中门，Quick作为攻坚冲锋手被分配在了长廊，处理残局能力高超的Luciano在楼梯口与对面的Vesslan相互照应，剩下的两名队员Lucchese和Luke则根据场上局势分配位置配合队友的行动。这样一来，整体的组合效用都得到了最大程度的发挥。

COUNTER STRIKE

在随后的第4局，GoL!eoL的队员在前两局ECO后配备了武器，双方又一次站在了同一条起跑线上。这次[9].esu并没有做过多的试探，买枪完毕后便部署出了一个2-1-2的阵形（如图4），Luke和Luciano没有像常见的那样屏蔽脚步而是快速跑下楼梯口占据要点，在敌人还没有反应过来时便直接冲出。虽然在第1波遭遇中Luke牺牲，但非常有效地吸引了CT的注意力，同时Luciano也快速躲到了有利位置，出其不意地干掉了XqetR。就在剩下的CT将防守重心放在Luciano方位时，埋伏在长廊尽头的Lucchese和Quick恰到好处地突然出现，一下子打乱了CT的阵脚，并与剩下的队友形成了合围的局面。枪林弹雨中，中路的狙击手Vesslan没有选择和敌人硬拼，而是通过时间差，在队友吸引了敌人火力以后多次突然拉出一枪毙敌，堪称居功至伟（如图5）。

最后我们来说说在此种情况下演变的Rush战术。土匪出生以后如果决定采用多点Rush，则应该在第一时间抢占楼梯口和走廊（因为此两点距出生点较远），中门的人稍微等待一会，一旦听到队友通过Radio报告“I'm in position”之后，便和队友同时打响。本场比赛第9局就是一次经典的Rush。由于上一局Vesslan牺牲，所以本局没钱买AWP，为了争取时间，他买了一把AK，并和Quick互换了位置，由Quick担任队中的狙击手。Freezetime过后，土匪没有犹豫，马上向着各自的位置奔去。中门的Quick在出去“摸人”没成功后便迅速地退了回来，可谓明智之举。由于时间配合得非常好，长廊尽头的Vesslan、Lucchese与楼梯口的Luke、Luciano几乎同时冲出（如图6），而此时对方防守队员还在防守位之间晃悠。很明显，比赛节奏的突然改变让GoL!eoL队员非常不习惯，XqetR和Naikon非常冤枉地牺牲，瞬间就变成了防守方3 VS 5的局面，回天无力。[9].esu的Rush不同于以往单纯的5人中门Rush，而是一种经过仔细设计并且严格遵守执行的“亚Rush”（笔者实在想不出什么别的名词来定义了），重点在于利用时间差多点攻击冲击对方的结合部，非常实用。

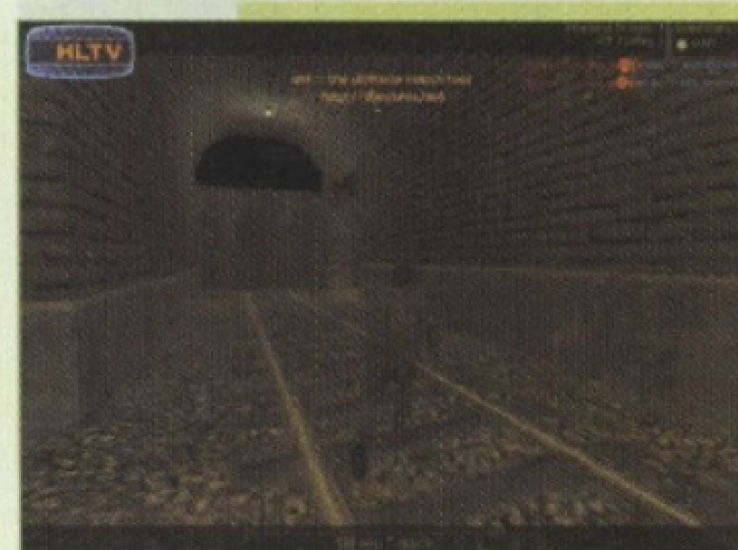

图5

战术二：两点出人

与上文不同的是，作战部队相对集中地分成2部分（一般以3-2的形式搭配），这样能避免由于兵力分散而被逐一歼灭。它适用于对付防守方采用多人近距离立体或交叉防守的情况，争取局部的以多打少，以命搏命，此种战术可谓异常惨烈。


图6

第6局一开始，Luke和队长Vesslan还是按照规矩来到了中门口，当然他们没有贸然出去，而是在侧面从一条缝隙中试探对手的布局，Lucchese、Quick则快速来到C点的长廊处，拼命地投掷闪光弹以及手雷用来吸引对手，帮助中门扛了一把狙击的Vesslan瞄准分心的敌人。可是GoL!eoL当然不是吃素的，他们并没有上当将兵力完全压到C点长廊处，保持了原有的队形，3个人照顾了3个出口，形成了交叉火力。此时Luciano也从E点回来——他刚才的任务就是在E点用各种方式迷惑敌人，然后和C点长廊的队友会合。队长Vesslan看到CT并没有冲动受骗，便下达命令——长廊的3名队员务必拿下那里的敌人，中门队友也要在同一时间冲破敌人的防线。接到命令之后Lucchese、Quick和Luciano慢慢向前推进，通过人梯发现了试图Camper阴人的Naikon，将其拿下后Quick又立刻展现了其强大的攻坚能力，眨眼间干掉了另外两名GoL!eoL的队员（如图7）。此时Luke和Vesslan在没有阻碍的情况下就通过了中门，A区CT还以为[9].esu的所有部队集中在长廊，直接去支援，可是就这样又被中门的Luke击毙，到这里GoL!eoL剩下的最后一名队员Dark即使再出色也会胆战心惊了。这一局大家不难看出，[9].esu在决定通过两点进攻B点时，长廊的队员执行非常坚决，因为如果这里不突破的话，中门的部队要想进来就不太容易了，当然，长廊的进攻队员也需要中门队友的火力吸引及支援，硬碰硬的事情想必谁都不想发生，例如下面一局。


图7

进入第8局中的[9].esu没有给对手清醒的机会，试探一下之后就直接摆出了3-2的阵形，C点的部队在走到长廊尽头时发现了敌人。CT这一局并没有在B埋雷点等待，而是将防线推进到中门D点和C点之间的火车旁，生猛的Quick没有

让对手阴谋得逞，就在他消灭了2名CT后，Vesslan也从中门跑向埋雷点，可是狡猾的CT在中门对面放置了兵力，这一下真是火力的大碰撞，一阵激战后[9].esu损失了4名大将，而GoL!eoL也只剩下了Dark，枪林弹雨中Luciano偷偷钻到火车下面埋雷，可是身经百战的Dark在单挑时表现得非常老练，几下就解决了独自一人的Luciano，成功拆雷（如图8）。大家应该看得出来，在这一局中，正是由于中门的进攻方没有很好地完成任务，使得不仅自己阵亡，还连累了突破长廊的兄弟们，所以在C、D两点进攻时，最关键的就是要发挥出在局部地域人数上的优势，一定要夺下自己需要攻克的区域，尤其是C点的长廊部队，需要平时反复练习。另一方面就是两边的配合问题，可同一时间一起现身，也可分人用各种手段吸引CT的注意力，其余队友趁势突破，达到背后偷袭的目的。



图8

战术三：两点出人+游击手从A包抄

这也是经典的打法了，随着B区战斗的打响，A区的防守队员必须分神到协防方面。于是，游击手的机会就来了。在恰当的时间从恰当的地点出现，悄悄地瞄准敌人的后背，以最小的代价干掉最多数量的敌人。这也是[9].esu的拿手好戏了，一般情况下都是由性格冷静的Luke或Luciano担任游击手。不过很可惜，本场比赛中他们并没有采用这种战术，估计是因为大比分领先所以心态也非常轻松吧。要知道，做一个游击手可是很累的哦，必须沉着、冷静，对局势的判断和时机的掌握也要非常准确，从何处包抄，何时包抄，这些都是学问。一旦包抄失败被人发现，只有死路一条。

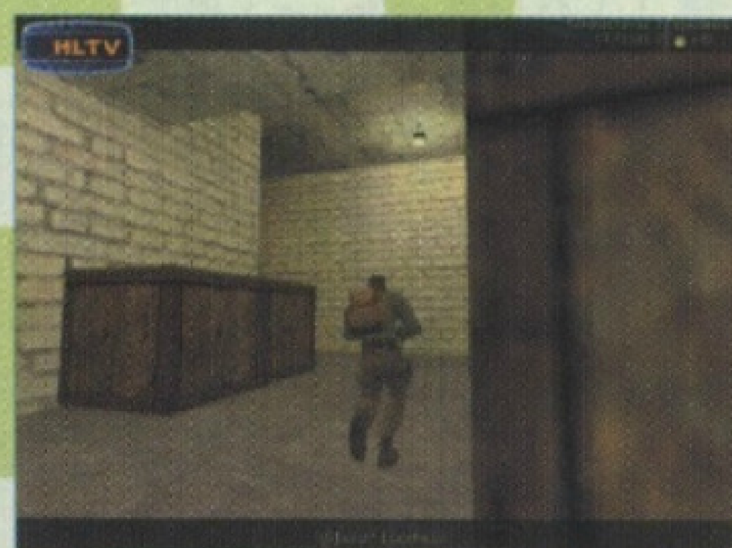


图9

其它要点

对于A点，由于地形原因，CT往往能在进攻方通过狭窄入口时施加有效打击，在双方火力差异不大的情况下，很少有强队选择硬打A点的。相反我们倒是可经常看到这样的镜头，双方在B区遭遇，各有死伤时，拿着C4炸弹的土匪迅速转移路线到A点，然后埋雷，守雷成功。这是因为在残局中，由于防守人手的不足，把守A区路口的CT往往不在原来的防守位置，因此T方可轻松地进入A点，而一旦埋雷成功，A区众多阴暗角落无疑将成为最好的藏匿之所。

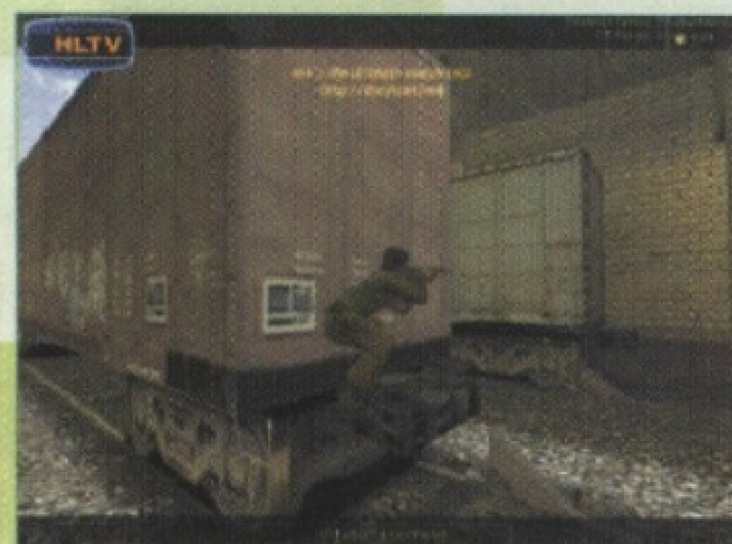


图10

在第7局中，由于GoL!eoL中Dark的出色发挥，开局[9].esu即损失了Luke和Luciano两名大将，Vesslan也在随后的对峙中牺牲。但剩下的两名队员通过良好的意识和配合接连干掉了2名对手。最后形成了Lucchese和敌人1v1的对峙。此时Lucchese没有任何犹豫，马上跑到了易守难攻的A区埋雷（如图9），众多的火车车厢成了他最好的掩体。果然，当GoL!eoL中Naikon匆忙赶到A点时，等待他的是已完全藏匿起来的Lucchese和嘀嘀作响的C4炸弹（如图10），他试图用假拆来吸引Lucchese，可是老练的Lucchese并没有上当，从容击毙对手，结束了战斗。

至此我们大致了解了在De_Train这幅地图上，作为进攻的T方，如何在有多条路线选择的情况下，多点同时进攻，给对手个措手不及，通常这种战术由于讲究在同一时间爆发攻击，所以战局在瞬间就会明朗起来，可谓是相当实用而且让观众赏心悦目的战术了。

最后，我们要强调的是这场冠军争夺战，只是他们某一场比赛中的某一种战术，应该看到在Vesslan带领下的[9].esu在比赛中表现出了完整的战术体系，每个人都有自己相对固定的点，在这些地方，他们都能将自己的强项发挥到极至。Quick、Lucchese的勇猛和高命中率，Luciano沉着和冷静，Vesslan的大局观，从以上可以看出，[9].esu的队员纵然没有最强的个人技巧，但将这些有着鲜明特点的人合成一个整体，他们就能成为世界上最好的队伍之一。那我们国内众多CS战队玩家该如何做呢？笔者认为，根据自己队员的特点加以分析，设计最适合本队的战术，才是成为一支强队的方法。在人员既定的情况下，深挖队员自身潜力，获得更好的成绩，何乐而不为呢？



COUNTER STRIKE

8神经按：南京大学的drizzle是个有趣的家伙，自称迷上游戏以后，所有的学业都陷于近乎荒废状态，但是在他心中，游戏作为一门不折不扣的新兴艺术，地位始终无法降低。自言为了给自己与游戏紧密交织的大学时代一个交待，喜爱西方哲学的他写下了这样一篇文章。难道他想用这种方式完成对自己大学生活的一种救赎（笑）？文章不错，也许在网络游戏盛行商业气氛浓厚的今天来谈论下面的话题显得有些奢侈，但是无法否认，真正的玩家正是需要这样的信仰和热情。

黑暗中的祈祷

——关于游戏艺术的几点随想

■江苏 drizzle

驱散黑暗的渴望

从很久以前，人类就本能地恐惧黑暗。驱散黑暗的梦想由来已久，即便斗争武器从火把进化到了霓虹灯，仍然没有现代人敢轻言胜利。事实上，人类从来没有胜利过。历史上先知式的人物，由于不甘苟活而努力探寻人类生存本源，在到达深窥堂奥境界之后反而被自身信念带来的恐惧所折磨，看起来都好像黑暗中的祈祷者。即便是在游戏里，黑暗一直堪称永恒的主题。Diablo被直接翻译成“暗黑破坏神”可谓经典，这款游戏导致三流的游戏制作者都知道哪怕把最恶俗的剧本设定在一个暗无天日的环境里，都标志着一个模式的形成。同时，很显然使用这种背景也能在技术上降低实现震撼效果的难度。

到了后来，过多的以单纯黑暗为背景的游戏已不能引起玩家的眼前一亮。事实上，当恐惧和黑暗只成为一种模式与象征时，整个系统就更加给人以符号化的感觉。当满是僵尸的《生化危机》已为人们所适应时，许多人开始关注更加高明的作品。《异尘余生》里核战之后的背景设定让你体会到人对自身的恐惧与对世界的绝望，《寂静岭2》主角身处的阴森小镇其实是内心中黑暗的呈现，《异域镇魂曲》里那个没有秩序可言的世界完全是因为主角存在与他本质的被分离……

在这些游戏中，我们感受的震撼已和传统艺术所带来的没有什么分别。然而就通过这个判定出游戏是否已成为一种艺术显然为时过早。事实上，因为艺术家的感觉通常相对敏锐，也拥有更强的表现能力，传统艺术体现出对人性真切的描述。它的重要功能是把人们从本能的绝望与恐惧中解救出来，虽然未必能实现，但它具有那种极其强烈的以至于看起来近乎渴望的目的性。游戏如果要作为艺术的一种形式，大概也得具备这个特征。即便是最没内涵的游戏也是一种互动的交流，不管这种所谓的交流是否能有效地驱散现代人心里无处不在的黑暗，这毕竟算一种企图，一种尝试。当然，在那些具有代表性的优秀游戏中，这个特征表现得更加明显。

曾几何时，游戏在许多人的生活中已扮演了一个越来越重要的角色。那些沉醉其中的玩家们在一堆由0和1组成的世界中感受喜怒哀乐，他们的投入是局外人很难想象的。而“第九艺术”的说法也正被越来越广泛地接受，特别是在几款具有代表性的游戏作品中，我们能很真切地看到制作者想说出点什么游戏之外的东西。在很多情况下它们的意义已不仅仅限于闲暇消遣，或许在这一个个充满了黑暗中的受难与救赎的游戏中，现代人能寻找到一点现实生活中十分缺乏的某种慰藉与交流，即便仅仅如此，也是来之不易的。不过，由于游戏具有和玩家互动的特殊性，想在游戏里扯出点什么正经的东西显然比其它的艺术形式更有难度。然而那些“脱离游戏也能存在”的内容正是使得游戏成为一种玩家选择的内因。我们来看看，这些游戏是如何为“艺术”添加注脚的。



面对黑暗的本我原则——不是Ego是id


DOOM Ⅲ 延续单机之路，但是等它发售时仍然只有少数人有条件享受到。



杀戮，Quake的永恒主题。

郁闷的时候怎么办？Quaker们可以肯定地告诉你，蹂躏Bot去！

1999年底Quake Ⅲ（以下简称Q3）发布时，玩家很惊异地发现这是款完全没有单人剧情任务的游戏。如果说Doom Ⅱ还有个让人啼笑皆非的“id公司对你表示敬意”作为结局，在Q3中你只会看到Slash让人不知所云的滑板表演。整个游戏的主题除了杀戮还是杀戮，没有原因，没有剧情。进入Q3之后你只能找到几种不同Death match的游戏形式，即便是Capture the flag模式，取得胜利的途径也无外乎干掉阻挡你的对手。很多媒体认为id这么做是疯了，玩家将很难接受如此大的观念变革。然而最终Q3却获得了有目共睹的成功。这不能不让我们想到Q3是不是满足了玩家的某种需要，在这个曾被指责为极端血腥暴力的经典FPS游戏里，到底蕴藏了怎样的耐人寻味的东西。

There are a lot of people totally opposed to VIOLENCE.They're all dead.（有许多人完全反对暴力，他们都已挂了）当外界指责id宣扬游戏暴力时，id傲然在游戏海报上写下了上面的经典话语。事实上很多人从商业动机上理解id制作暴力游戏的动机，然而id的人自己明白这是为什么。弗洛依德在他的精神分析学里把人分成了“本我”（id）、“自我”（ego）和“超我”（super-ego）。也许在这里我们能这样理解id公司名字的来源，“本我”是指人最本原的要素，仅仅遵从于“快乐原则”行事而不考虑什么其它的限制。形如id公司里的技术狂人，常常是昼夜不分地工作，倘若要他们再压迫“本我”去制作什么积极向上符合精神文明建设的内容，就永远不会有Q3这样的经典。然而对于玩家，在这款游戏里得到的就是彻底的发泄。暴力本是存于人性的深处，属于“本我”的范畴，只是大多数情况下被强行压抑。然而这正如同治水，可疏不可堵，如果一味克制，再坚强的意志也有崩溃的时候，这就是某些“好孩子”在游戏里有严重暴力倾向的原因。面对现实中的黑暗，在虚拟中实现对“本我”的满足，从而达到心理上的平衡。id公司显然对这个有深刻的理解。事实上，作为一个Quaker，当那酷得很夸张的“impressive”、“excellent”响起之时，一切郁闷都会随之烟消云散，尽管离开屏幕之后，所有该继续的一切还得继续。

真实的角色扮演——你可以选择

如果说id是在用直接感官的刺激来取悦玩家，黑岛就是使用了他们对RPG这个概念的创新性诠释赢得了众多资深玩家的青睐。而这种成功的诠释，更多地建立在对玩家心理的洞察上。

当天才的黑岛把《异尘余生》呈现在玩家面前时，用轩然大波形容当时的景象绝不为过。很真实的“世界末日”的背景，可选择的高暴力的设置，人性阴暗面毫不掩饰的真实暴露，每方面都足以让一个认真的玩家仔细品味。更引人注目的设定当然是这个体系的高自由度。尽管在《异尘余生》之前西方并不缺乏开放式的RPG，那些游戏中玩家一样可对NPC大开杀戒，但对游戏的进程并无实质性的影响。正如《魔法门Ⅵ》里，杀几个村民的后果也只是往神庙里多捐点金币，至于阵营的选择，也只决定了哪些人与你为敌而已，和主角的命运与结局没什么关系。《异尘余生》里的高自由度与体系互动却属于直接影响游戏进程的因素，它区别于几乎没有路线选择的日式RPG，这里根本没有强制给你的世界观。一切都由你自定义，你有充分的自由把真实的自己反映到游戏里，不管是用镜像还是用扭曲的方式。从技术上讲，这种自由可让玩家感到新鲜而颇受欢迎。仔细分析之后你会发现这种自


在游戏中的确能感受到每天的日出，能做到这一点的RPG又有几个?


站在权力顶端的Kerrigan从来没感到安全过。

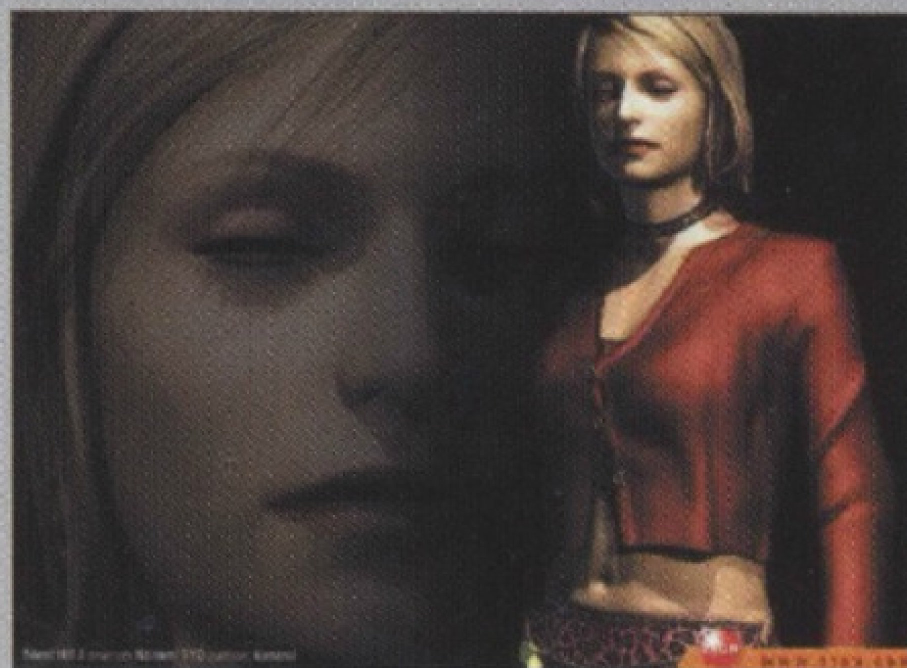
由实质上是一种沟通的自由，黑岛试图通过这个游戏实现玩家与自我的一种交流。这种交流的实现无疑缓解了广泛存在于现代人心中的孤独，我们不得不承认这是玩家欢迎这种模式的一个重要内因。

在进程本身方面，黑岛做到了“为游戏而游戏”的原则，你可为达到结局采用截然不同的方式，一切尽由你来选择，绝不会跳出一段有教育意义的提示引导你往健康向上的方向发展。它只暴露黑暗，剩下的留给玩家自己，这正保证了它不曾落入所谓“寓教于乐”的陈词滥调之中。而如果你觉得在里面得到了什么，只是角色扮演之后对自我的一种重新审视，种种感触抑或收获，在乎个人自己徐徐品味。

隔离之下对交流的渴望——心中的寂静岭

相比而言，《寂静岭》中对于黑暗的表现要更加晦涩一点，可算是一款不同类型的游戏。在该作中，KONAMI大量使用了弗洛伊德的精神分析学要素，成功地实现了另类的震撼。主人公面前的实物和事件只是内心潜意识的投射与呈现，无论是形似紧缚女体的怪物还是Maria在他面前一次次的惨死。游戏中各种有强烈象征意义的符号所给人的深刻印象已超越了对阴森环境的渲染。事实上，从主角充满自虐倾向的内心世界看来，他一直是渴望得到救赎的。因此顺着一种“愿望达成”原则的指引，James才收到了那封妻子寄来的诡异的信。从此之后，他一直在向那个潜意识里被深深隐藏的自我努力靠拢。游戏开场动画有个暗示，盥洗间里James很迷惑地照着镜子的场景，很明显是在着力刻画一个被隔离的状态，在他的内心世界里，走进镜子里的世界才能得到复活，所以那个诡异的小镇是非去不可的。相信很多玩家完成游戏之后回想起来，那该是很经典的一幕吧。James需要来自别人的交流与慰藉，倘使这个不可能（事实上当然不可能），就会因为感到孤立无援而恐惧。如果一定要说制作者还有什么想证明的，那就是：被欲望淹没，就不能给人以勇气。这正是现代人的写照，恰如其分。


镜子里的，是你吗？


事实上，这是一种愿望的达成。

成功贯穿《寂静岭》始终的精神分析原理使这款游戏受到很高的评价。精神分析学至今还是一个合格心理医生的必修课程。弗洛依德在情书中向他的“小公主”请求“无理性的爱”，但在他的学说里，只有“原动力”，却并不承认存在这种单纯的爱。从这个角度上讲，这位心理学大师连与自我的交流都没有充分满足，何况他人！因此对于现代人黑暗中的孤独感以及由此带来的恐惧也就没有理由唏嘘不已。

信仰缺席之后的自我审判——死亡＝救赎


Time is not your enemy. FOREVER is.
（时间不是你的敌人，永恒才是。）

在《异域镇魂曲》里，黑岛几乎把要说明的问题全部摆在了桌面上。事实上，这款游戏也完全可以是部有深刻内涵的小说或者剧本。正因为如此，虽然该作无论是背景还是主题都晦涩沉重到史无前例的高度，我们却并不难看到黑岛的意图。这不同于Q3的发泄，不同于《异尘余生》的扮演，也不同于《寂静岭》里的象征，它直接对玩家开始拷问，作为神的一个试验品，“What can change the nature of a man”，这个问题的答案可填上“爱”，可填上“信念”，也可填上“能引起强烈情感的一切”。拥有不死之身的主角一开始就和自己的灵魂分离了。正如Boss所讥笑的，“as hollow as yourself”，主角虽然不死，但没有前世的记忆，而且他的记忆会随一次次的死亡而流逝，最终留下一具空空的躯壳。经过玩家的努力，主角最后和自己的灵魂合体，恢复了可死亡的身躯，也找回了可受难的资格，他终于能在被预期的真正死亡中得到救赎。游戏中唯一美好的瞬间就是结局复活同伴的送别场景了：一起度过信仰缺席日子的同伴，送别时那句“Time is not your enemy.Forever is.”让人觉得在如此

的背景下，积累下这个美好瞬间是多么不易！

受到众口一词赞誉的《异域镇魂曲》在最终销量上未能延续刚上市几周的辉煌。事实上，在发行商的眼里这还是属于叫好不叫座的典型，相比黑岛的另外两个作品《博德之门》与《冰风谷》，它的商业业绩还是有一定距离的。《博德之门》的内涵在游戏进程中只是慢慢地从后台展现，玩家看到的更多是在费伦大陆上美丽的剑湾地区，乐趣在于与不同NPC组队探险。而《冰风谷》更是纯粹商业上为了挑战暴雪的《暗黑破坏神Ⅱ》推出的动作类游戏，虽然销量巨大，但在骨灰级玩家心中的地位是不能和前两部作品同日而语的。熟悉黑岛小组的玩家一定会感慨于《异域镇魂曲》之后的那次制作人员分流。诚然，理想向商业让步的种种现象从来就是让人黯然神伤，这不禁又让人想起了创下《魔法门Ⅵ》辉煌的NWC被卸磨杀驴之惨状。NWC连《英雄无敌Ⅳ》的网络部分与随机地图都没做完就被东家3DO迫不及待地解雇了大半员工，从此再也见不到原汁原味的魔法门系列与英雄无敌系列，可见3DO的特长并非在于做个什么玩具兵大战，还是回去搞搞当年的老本行——操作一下概念股与房地产来得实际一些。能戴着镣铐跳出点名堂的，必是高明的舞者，而这个镣铐是谁给予的，不言自明。



这个合体意味着什么。

黑暗中的祈祷——和艺术还有多远



Falcom为神的存在做了如此的解释，闲暇时分不妨重温ED系列。



福克纳说过，人生是一场不知通往何处的越野赛跑。这大概是它的二进制版本。

纵观这些精品游戏的表达内容，现代人所面临的孤独、绝望、恐惧无不有着或晦涩或明晰的表现。即便不同游戏对类似主题的描述方式有层次上的区别，但其中所体现出的东西对我们现实生活的价值也不可忽视。也许现在看来，游戏所能起到的作用和传统艺术还有一定距离，但我们还是能清楚地看到制作者背后给予人们慰藉的企图，不管是有意还是无意。这不禁让我想起了《英雄传说Ⅳ》的结局，这个很简单很传统的日式RPG居然给出了一个“神的时代已经结束”的场景，这对于那些因为被物质冲击得信仰崩溃而对“神”存在类似叶公好龙情结的现代人，无疑有讽刺性的意义。

传统意义的艺术事实上一直在苦苦试图支撑着人们的信仰，一流的艺术家有能力在一定程度上给人正视恐惧的勇气，他们在用自己的武器支撑着人们也支撑着自己。纵观历史，每个空间或者时间的单元都不例外。贝多芬使用了他刻在“命运”上暴风雨般的奏鸣，海德格尔是用如美丽肥皂泡般脆弱的“诗意地栖居”的理想主义，普鲁斯特是在用追忆中苦苦积攒下来的美好事物，尼采是用他那个与所有“平庸”庶民开战的“超人”。虽然我们很遗憾地看到二战之后所谓的现代艺术已被解构成了一堆既不相干又不规则的碎片，从中不能获得慰藉也不能获得信心，仅仅能反映现代人缺乏本质交流的非理性状态，而面对他们身后继续走向崩溃的信念，只能说他们最终也无法支撑住。但是，如前面所说，对人性的描述成了艺术的鲜明标志，艺术对人类情感的解救和释放能带给每个人刻骨铭心的印象。游戏如果要作为一种艺术形式，就应当担负起如此的责任，也许就现在而言未免沉重，但我们已看到了很多正在渐渐明晰的影子。这多少给了那些渴望在游戏里找到点什么的人们一丝希望。

终于又想起了《异域镇魂曲》中那个合体的结局，一个存在与本质久别后的统一。在那个真正意义上的交流中，他终于得到了生存本源为何物的答案，从此面对信仰再无绝望与恐惧，这对于无数渴望复活的人，是怎样的一幅足以泪流满面的图片。这一刻，黑暗中的祈祷者正在微光中现出依稀的身影，一如从前执着地给予信仰以支撑的年代，沉静而清楚地念着咒语，无视众人的信念和意志在自己身后继续瓦解，义无反顾地祈祷着救赎与光明。

乾坤一技

"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

注：本栏目12期《三国志Ⅸ"借兵"大法》一文中，提到"向诸侯借兵要占领对方的'砦'"，实际上这里占领的应当是港口一类无法拆除的设施，否则当防御力没有时设施即会被拆除。作者表示向看过本文的读者道歉，这里小编我也一起向大家道个歉吧！

《三国志Ⅸ》借蛮杀人

■浙江 郑杰宁

《三国志Ⅸ》里的蛮夷势力非常可怕，哪个都得罪不起。不过虽惹不起，但也不用躲，如果好好利用蛮夷，反而会让他们变成我们手里的得力武器。只要你有4000大洋，从此以后看谁不爽就灭谁！

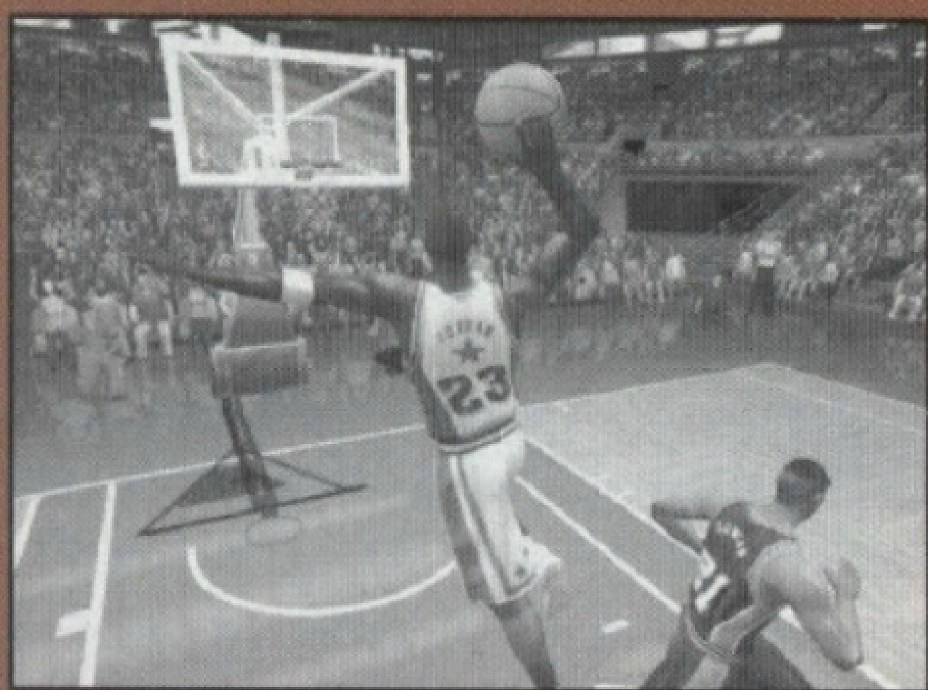


使用方法：第1步，手下要拥有军师，军师智力要高于90，当然能达到100最好。第2步，先存档，使用外交"赠与"指令，一次给蛮夷1000金，反复进行两次，每次都要军师说一定能成功——多利用S/L大法吧。成功后该蛮夷与你的关系就会成为"信赖"。第3步，接下来你就无敌了，看谁不爽就用外交的"请求"指令，要求该蛮夷去打他。蛮夷会要求2000金左右的代价，当然用2000金就可灭掉一国很划算。

如果你觉得把蛮夷利用够了，就可以反目了。先请求他去打个远一点的国家，最好是连长蛇阵都要走20天以上的国家，然后再去他城池附近盖2个据点，700金而已。接下来就要出招了，首先等他的兵走了10天以后，使用任何可降低信任度的方法，使你们的关系降到一般。然后叫2台投石车过去，不用近战，保证不损一兵就可把蛮夷的城池攻下来。使用这条战术，请先确认是否有足够的兵粮收入！

《NBA Live 2003》最短比赛设置法

■安徽 马立



NBA Live 2003游戏中一场比赛最短也需要8分钟，如果打赛季可能就有人会嫌太长了。怎么办？本人经过实践，发现了一个利用该游戏Bug来省时的方法，第1节打完后，会出现Quarter Break菜单，这时先不要单击Resume Game，而是狂按几下Esc键（越多越好），再单击Resume Game，会再次弹出Quarter Break菜单，再狂按几下Esc键，再单击Resume Game，你会看到第2节结束的动画，动画过后会弹出Halftime Report菜单，再狂按几下Esc键，再单击Resume Game，会直接进入第4节的比赛，这样一场比赛只需打4分钟就结束，爽死了！

《三国志Ⅸ》赚钱不愁

■浙江 郑杰宁

在《三国志Ⅸ》中花钱很快，但如果多想想办法，赚钱的速度也不慢。首要条件是要有座商人常驻的城池，放几个人在城里炒粮食。先拿出一点资金，7月收粮食时粮价最便宜，大概是1金10粮，立即买起来囤积。到了翌年1月以后就开始贵了，一般是8粮换1金，越往后越贵，甚至可能达到5粮换1金。如此反复操作很快就会致富，我用5个专门炒粮的人在城里炒了3年，钱多得根本用不完。

还有另一个方法，有两个城池以上之后，委任其中一个为内政方针，把政治力70多的文官放在城中管理，很奇怪，钱会一直增加，好像计算机做内政不花钱。反正我的委任城市内政都做得很好，一直不缺钱用。

《NBA Live 2003》活用Team Management功能

■安徽 马立

NBA Live 2003这款游戏的Team Management功能不知道有多少玩家使用过，虽对游戏本身的娱乐性影响不大，但稍加运用便能让NBA Live 2003更加贴近你自己的喜好。例如：

1.弥补心中的遗憾

“飞人陛下”乔丹在这款游戏中成了只会上篮的老头，时不时还让人家盖下来，这让许多玩家大跌眼镜，也是乔丹的崇拜者所不愿看到的。这里以乔丹为例（其他人适用）来说明怎样使他更出色：运行游戏，单击Team Management，选择Roster Management中的Edit Player，球队选择Washington，球员选择Micheal Jordan（23号就行了），再单击Ratings，会看到一大堆数字，这些都是球员的能力值。只需将Dunking和Jump两项数值加到99就行了，基本上就能恢复飞人的本色。要是想更强，干脆把所有数字都加到99，真够BT的！最后别忘了单击Done，不然就白费力了！再回到游戏，N次飞身扣篮，N个三分球，再助攻N次，完美了！

2.创建全明星球队

如果嫌你喜欢的球星所在球队的其他队员水平太菜，自己辛苦拿了总冠军，他们却白摸奖杯、白喝香槟，还是自己创建全明星球队吧！这里以湖人队为例，我特别喜欢“OK”组合，也就是奥尼尔和科比，其他的像沃克等不怎么强，老扯湖人后腿，干脆不要了。进入游戏，依次单击Team Management→Roster Management→Trade Player，分别选择湖人队和你想要的球星所在球队，如魔术队，再把不想要的球员拖曳至湖人交换区，将魔术队的球星如麦克格雷迪拖曳至魔术队的交换区，最后单击Execute Trade即可，再回到球队看一下，麦克格雷迪已穿上了湖人的球衣！

注意！全明星的球队有一些遗憾，就是往往几个球星的位置相同，默认情况下不能同时上场，每次都需要手动换队员，十分不便。这里有一个简单方法：依次单击Team Management→Roster Management→Edit Player，选择创建的全明星球队，选择要出场的5位球员，分别单击Info项将他们的位置依次改为C、PF、SF、SG和PG（位置是Primary Position和Secondary Position两项），最后别忘了单击Done！再进入游戏，这5位球星应该是默认的先发了。

《模拟度假村》建设三步走

■江苏 芮超

在《模拟度假村》这款游戏中，只要把握好建设的三步重点，就能很快建起一座高级度假中心。

第一步：留住游客

在第一批游客到达之前修好一些度假设施以供他们玩乐，初期推荐海滩小屋、脚踏船租赁屋，价格便宜游客也喜欢。有一些性急的游客一来就成群结队地下海嬉戏，巨浪和鲨鱼都会威胁他们的生命。兴建救生塔可有效防止游客溺水和鲨鱼的进攻，只是救生塔有一定的功效范围，你最好在每块沙滩上都建一个。如果某片海域的地形太复杂或经常有鲨鱼出没，那就禁止游客下海。在同期陆续建立餐厅、咖啡馆、快餐店等吃饭的地方，饮料店和沙滩酒吧也非常受欢迎，他们一天24小时都在营业，是玩家小小的经济来源。建好以上设施，就基本能留住游客了，每当凌晨游客们蜂拥至你的旅馆，就是你大赚一笔的时候了（有时为了留住游客，适当将其他设施的价格调低也是可行的）。

第二步：吸引更多游客

当游客去休息后会留下满地狼藉的沙滩，游乐设施经过一整天的运作后各种故障也会随之而来，这时你需要建一些工友小屋来雇佣一些清洁工、维修工和警察来帮你工作。一座员工建筑可容纳5名员工，每名员工每天最多工作10小时，所以你要合理调配每名员工的工作时间，做到一天24小时都有员工在岛上工作。初始时员工的工作效率只有75%左右，为了增加他们的工作效率，你可将他们的工资上调2～3块钱，你会立刻看到员工精神百倍地投入工作。接下来游泳池（淡水）、主题俱乐部、冲浪板、快艇、鸡尾酒吧甚至赌场都会吸引大批游客前来，对于这些设施的收费都可适当下调，住宿费才是大头，新建更好的旅馆吧。在沙滩上多种一些椰子树、仙人掌之类的植物，可有效防止午后的阳光灼伤游客（椰林最好），而雕像、喷泉可使你的小岛更加迷人。另外游戏中有真实的时间设置，一到7点，天就会黑下来，所以应该在每条道路旁放上足够的路灯。

第三步：完美你的小岛

没人会愿意到只有同性的地方去度假，协调岛上的性别比例很简单，每种游乐设施和建筑都有对男女的吸引程度，比如赌场、钓鱼船、主题酒吧等受男游客的欢迎多一些，而快艇、温泉、游泳池则更加受到女游客的欢迎。你在建设时只要参考建筑物对两性的受欢迎程度，基本上将对两性的吸引力保持一致，这样岛上游客的性别比例就会基本保持1:1（你可随时去“投诉小屋”去查看小岛对男女的吸引度）。接下来要赶紧新建舞台或是派对船，让这些热情的男女有地方举行舞会，而舞会则是男女相识并产生感情的好地方，情侣们的消费水准很高，情侣越多，你的收入也就越多。

当假期结束一批游客离开时，新建一座“纪念品商店”，将价格调到原来的2倍，游客们为了给自己的美好假期留个纪念，通常不会太在意纪念品的价格，这样，在游客离开之前我们又能狠狠宰他们一笔了。

这个暑假又不会平静了，无论是网络游戏还是单机游戏，都在沉寂了多月后即将迎来“爆发”。《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》的正式发布，相信所有“魔兽”玩家都期待已久，的确，游戏质量已完全被玩家肯定，新注入的元素更让原本已拥有强大生命力的“魔兽Ⅲ”再次掀起高潮。除去《冰封王座》，也有其他值得关注的大作，例如：《无冬之夜——古堡阴影》（Neverwinter Nights：Shadows of Undrentide）、《洛克人6》（Rockman X6）、《圣战群英传Ⅱ——光之守护者》（Disciples Ⅱ：Guardians of the Light）等。

游侠补丁网：三枫

《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》全部关卡显示器（Warcraft Ⅲ：Frozen Throne）

《冰封王座》中每个种族都增加了一个新的英雄和两个新的作战单位，都拥有新的能力和魔法；增加了3个全新的大陆和更多数量的野外怪兽；玩家可建造商店，不同种族的商店有其独特的物品出售；中立英雄可被所有玩家招募，他们能以自己的新魔法和能力强化玩家的军队；更加先进的地图编辑器，允许玩家创建自己的战役关卡。在单人战役模式中，玩家将重返战火洗礼过的Azeroth世界。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/w3thronesave.zip

使用方法：复制Save目录下所有文件到游戏“Save\Profile”目录，游戏时读取此记录。

补丁效果：激活资料片《冰封王座》的所有任务关卡，只是这个游戏实在太经典，还是推荐大家亲自完成所有关卡。



《幻想水浒传Ⅱ》中文版光盘补丁（游侠补丁网独家发行）

记得PS版的《幻想水浒传Ⅱ》我还曾用模拟器玩过，那可能是3年前的事情了，那时因为忍受不了模拟器的各种Bug，基本上没有很好地玩过。这次推出的PC移植版当然不会见到那些只在模拟器中才会出现的Bug，虽然画面表现不是十分满意，但游戏剧情和其他方面的设定都值得肯定，相信只要是RPG游戏的爱好者肯定都会尝试一下，这款游戏作为RPG而言绝对优秀。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/gsd2cd.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

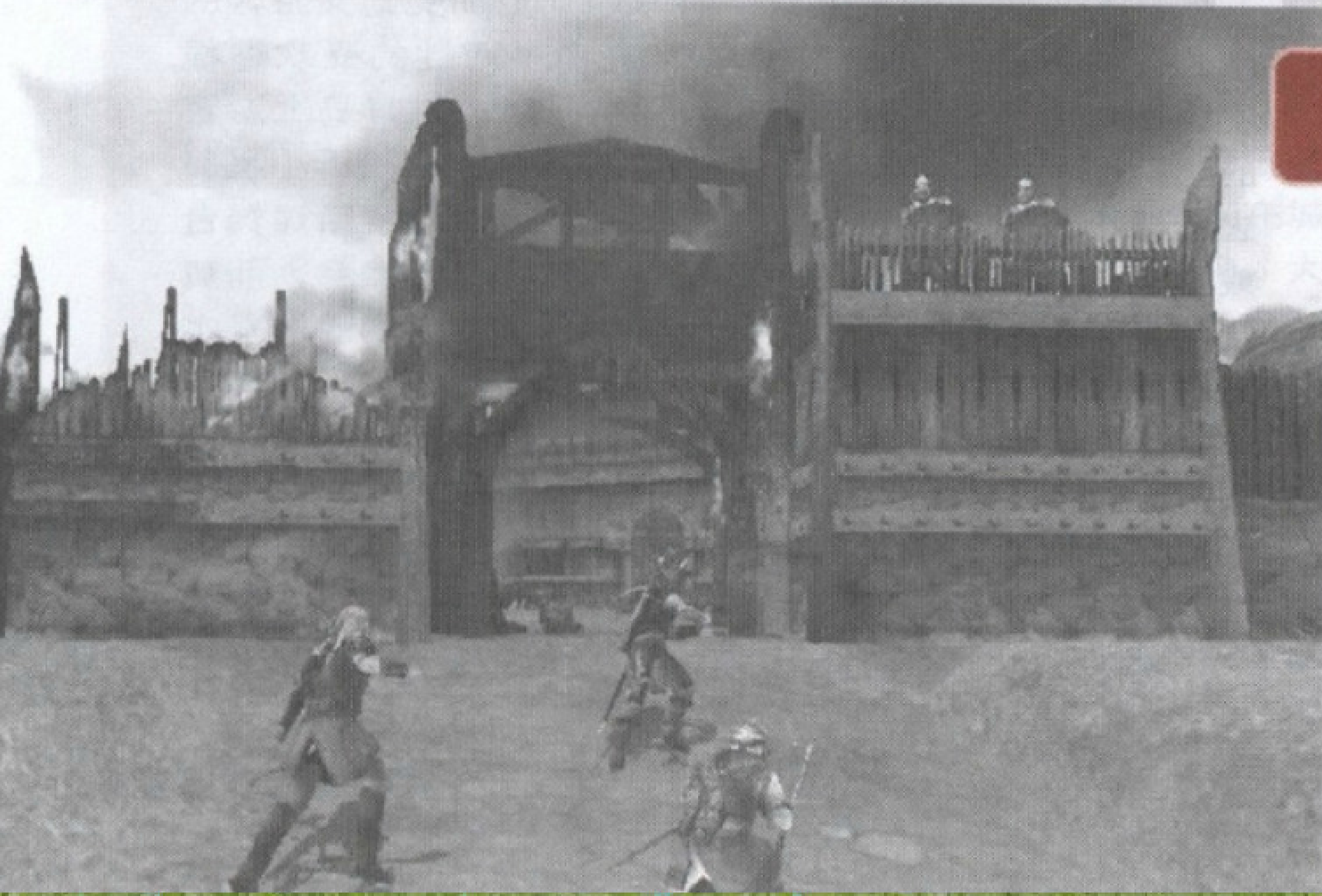
《幻想水浒传Ⅱ》中文版超级属性修改器（游侠网光荣论坛版主竹本陈制作提供）

游戏难度总体来说不低也不高，部分Boss级的敌人只要在遭遇前多打几场升个级或干脆先将全部角色血补满，然后存档后去战斗，一般来说只要用药材抵挡一阵，就很容易搞定，并且多利用协力技，可以达到事半功倍的效果。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/gsd2edit.zip

使用方法：用本修改器来启动游戏，在游戏里的人物状态菜单下查看某个人物，“F2键”对应使能力（包括MP）最大到255、“F3键”对应HP增加100、“F4键”对应武器级别增加1。

补丁效果：包括能力、属性、武器等级的修改。



《指环王——护戒使者》简体中文汉化包（Lord of the Rings：Fellowship of the Ring）

游戏汉化采用电影版的汉化资料，包括人物名字还有地点等，虽然给人一种熟悉亲切的感觉，但因为字体比较“难看”，相对汉化效果就打了折扣。当然，汉化庞大的剧情也不是那么容易，加上国内已经上映的电影《指环王——双塔奇兵》的冲击，相信游戏还是能吸引一部分影迷玩家的，同时也为第二部作好准备。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/tfot.zip

使用方法：复制Update目录下所有文件到游戏目录。

补丁效果：完全汉化英文版游戏。

《合金装备2》武器装备修改器（游侠网Not_Ask制作）（Metal Gear Solid 2）

作为补丁网的又一个修改器制作高手，Not_Ask制作的修改器有很高的水准，而且质量非常不错，无论是什么游戏，他都可以手到擒来。Not_Ask态度非常认真，即使有很老的游戏，如果有玩家要求特别制作，他也毫不推辞，所以欢迎大家多来信要求，具体可去补丁网论坛留言，我们会给予回复。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/mgs2edit.zip

使用方法：对应不同的执行文件，运行不同的修改器。

补丁效果：即时修改武器和装备的等级。

《国家的崛起》(Rise of Nations) v1.02 升级档及光盘补丁

回合策略结合即时战略，虽然策略方面比《文明Ⅲ》还有些差距，但事件、外交、建设、升级方面的设计都做得相当出色，同时卡片设定使得游戏更具趣味性。当然进入战斗模式时就是真刀真枪地干了，而且要尽可能优先发展科技，只有这样你才能获得最后胜利。

升级档/光盘补丁

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/gruron102r.zip

官方升级档

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/ronpatch102.exe

使用方法：先使用官方升级档升级到v1.02版，后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：在1.01的基础上修正了部分Bug，同时加强了多人游戏的稳定性。

《圣战群英传Ⅱ——光之守护者》光盘补丁(Disciples Ⅱ：Guardians of the Light)

《圣战群英传》是个被埋没的好游戏的典型例子，尽管各方面都做得非常出色，但因为《英雄无敌》的存在，了解这款游戏的玩家实在太少。所以喜欢回合制策略的玩家千万不能错过这款佳作。这款资料片允许玩家参加两个新战役，可扮演帝国或高山氏族。资料片提供了16幅地图，可用于遭遇战或多人游戏，游戏还提供了随机地图发生器，此外游戏的电脑AI和画面解析度也进行了增强。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/grud2gotlcd.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

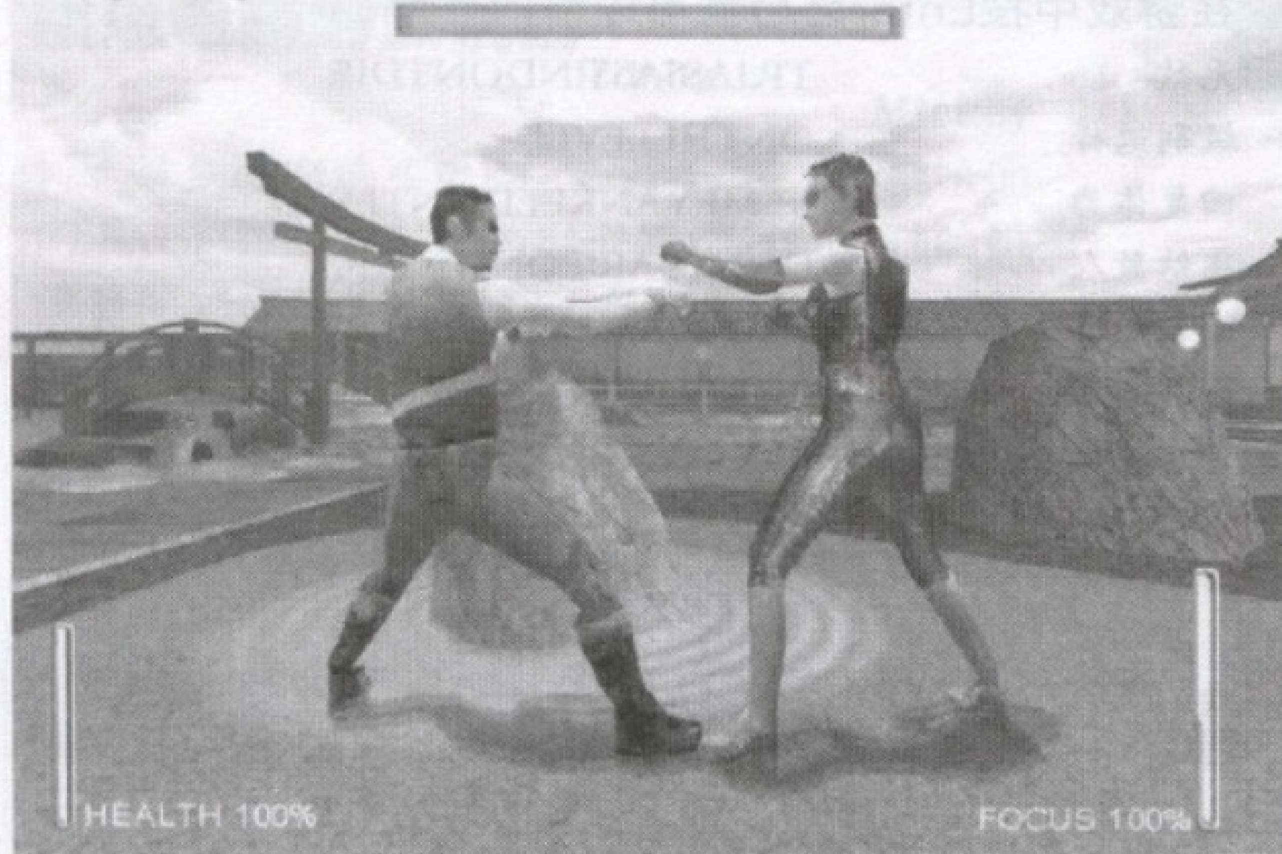
《模拟人生》目前所有版本所有资料片的5项属性超级修改器(The Sims)

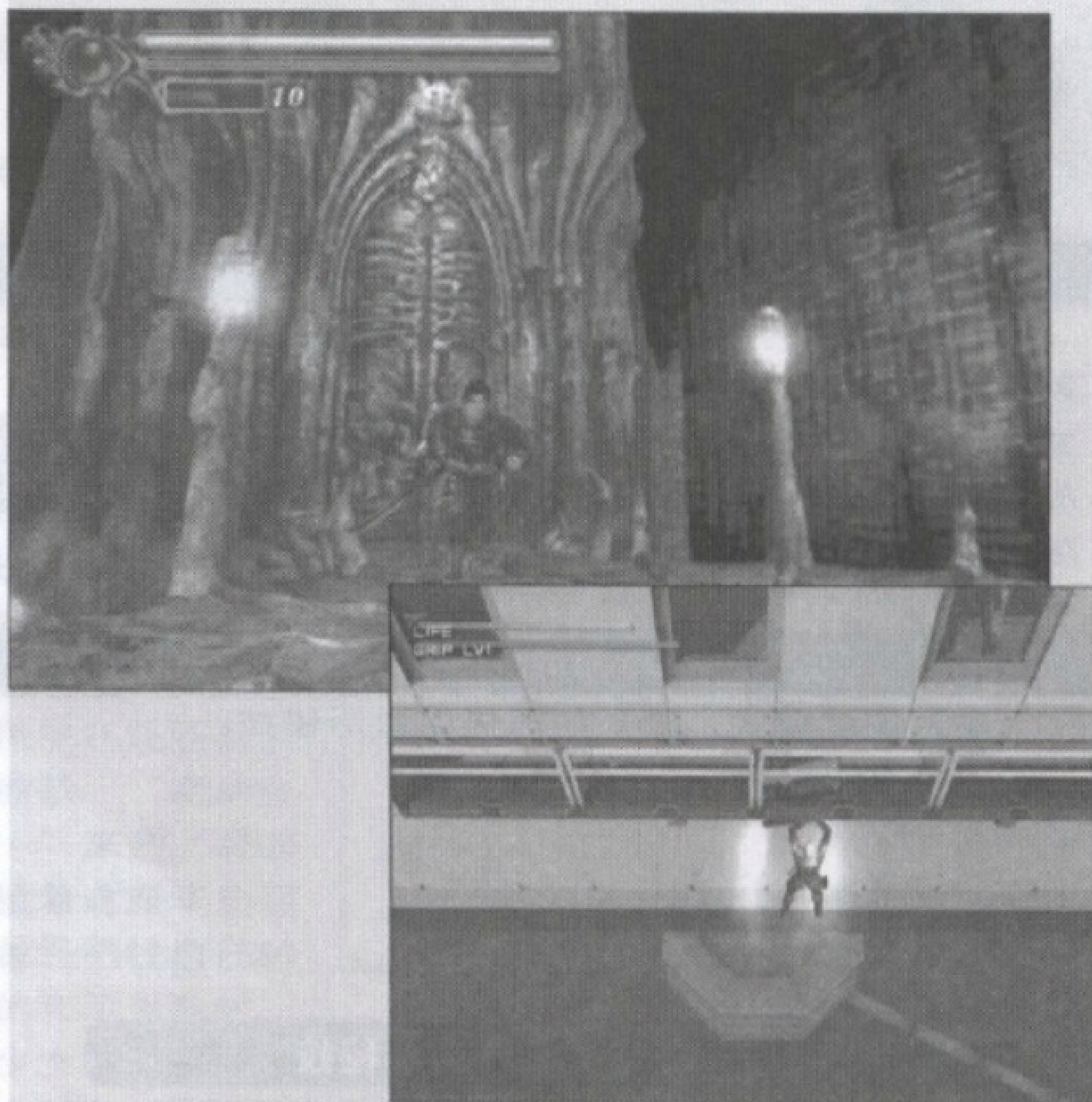
因为人生无法模拟才会使得《模拟人生》大获成功，因为它抓住人们现实生活中内心存在的一些孤单、一些无奈，使得很多玩家在虚拟的游戏中寻找满足和安慰。也许这一切显得很无聊，但相信很多真正玩过这款游戏的玩家都会有相同感悟。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/simsall.zip

使用方法：运行对应的《模拟人生》修改器，再运行游戏。

补丁效果：金钱、饥饿度、友情等属性的修改，所有版本都有对应的修改器。





《黑客帝国——登陆矩阵》完美中文汉化包(游侠网小旅鼠制作)(Enter the Matrix)

剧情和游戏的设定上都有不错表现，包括使用意念时的那种特殊效果，而且角色的动作也丰富多样，格斗技巧更是无与伦比。但操作和视角的不协调使得原本一款可以成功的游戏打了折扣，也许在习惯一段时间后能适应过来，但毕竟任何一款游戏的第一感觉非常重要，失去第一次就很难找回了。

完美汉化包

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/matrixcn.exe

存档转换器

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/matrixcn.exe

使用方法：先安装汉化包，之后请运行存档转换器，选择转换后才能实现中文化。

补丁效果：完美汉化英文版《登陆矩阵》。

《鬼武者》繁体中文版最新终极存档(补丁网论坛版主goldbaby应网友要求发布)

游戏里到处都有《生化危机》系列的影子，完全就是一款战国版的《生化危机》，武器种类没有生化系列丰富，游戏的解谜成分比较简单。不过卖点在于新颖的战斗系统、吸魂系统能增加游戏性，另外金城武的偶像魅力也能吸引一部分玩家。缺点在于游戏的难度偏低，流程太短。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/onimushasa.zip

使用方法：将压缩包解压后里面的Save.dat文件复制到游戏(*:\CAPCOM\Onimusha\SaveGames)目录下覆盖原文件(如有原存档，请先备份)。

补丁效果：含隐藏关“鬼魂”和终极模式“最强”。“最强”是具有最强之剑、无穷的弹药、无穷的必杀(最终Boss都无还手之力)。内附的1号存档是具有最强之剑、火枪和无穷的弹药、千里眼和无穷必杀的初期存档。



本期秘技由新浪网游戏世界提供 Http://games.sina.com.cn

《重返狼穴2》秘技

游戏中按下“L”键，先把输入框中的“/tell”删除，接着输入“/cheatcheat”，回车即开启作弊模式，再删掉“/cheatcheat”，输入如下代码：

/godmode 无敌模式
/ammo 弹药无限

《毁灭》(Devastation)秘技

进入调试模式，输入如下代码激活秘技：

god 无敌
allammo 999弹药
ghost 穿墙
walk 关闭剧情模式

《吕布与貂婵》无限道具秘技

在“清水居”里的“玉壁迷宫”中有个房间，里面有4个盒子，在最上面的两个盒子中可无限拿取“千里回”和“冰雪草”这两样道具。

《突变怪物》注册表修改秘技

注意：修改注册表键值可能会导致系统问题，请备份好注册表。

首先，点击“开始”按钮，在“运行”中输入“regedit”打开注册表，找到这段键值：HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/Computer Art-works/TheThing/1.0

通过右键新建以下所列出的键值，然后将键值设定为1（打开）或0（关闭）：

PlayerInvulnerable 不死
NPCInvulnerable 盟友不死
FullWeaponEquip 获得所有武器
DoInGameLoadSave 在选项菜单中出现Save/Load按钮

注意：以上秘技只对新开的游戏有效（载入的游戏存档无效），有人出现过修改键值之后载入错误的情况。

选择等级

新建一个键值“DoLevelSelect”，将之设置为1，然后建立19个键值，分别命名为“LevelSelect#”，其中#代表从1到19，每个键值分别表示了每一个等级。要得到这些等级，打开游戏的安装目录找到Datalevels文件夹，把所有你看到的同名文件（不包括.dll文件）改成LevelSelect#，其中的#代表你想获得的等级。

《国家的崛起》秘技

cheat add （你想要的部队或建筑）

例如：

cheat add musketeer 得到1个枪兵
cheat add 5 musketeer 得到5个枪兵
cheat add 5 musketeer blue 蓝色得到5个枪兵
cheat add 5 heavyarcher Brian Brian 得到5个弓箭兵（Brian是玩家的名字，也可是任何其他输入的名字）
cheat Adds a complete Fort 得到1个完成的要塞
cheat add new fort 得到1个没有完成的要塞
cheat add new city green 绿色得到1个新City
cheat die 把点选的部队或建筑炸掉
cheat reveal on 地图打开
cheat reveal off 地图返回黑色
cheat human or computer （控制选择）

例如：

cheat human blue 玩家变成控制蓝色
cheat computer green 电脑变成控制绿色
cheat human all 玩家变成控制所有国家
cheat computer all 电脑变成控制所有国家
cheat resource （得到资源）

例如：

cheat resource food +500 玩家得到500食物
cheat resource timber -200 玩家失去200木材
cheat resource all +1000 所有资源+1000
cheat red resource timber +100 红色玩家得到100木材

其他

cheat victory 玩家胜利
cheat victory yellow 黄色玩家胜利
cheat defeat 玩家战败
cheat defeat white 白色玩家战败

《血腥莱恩》秘技

在游戏中按Enter之后就可以输入作弊码：

无敌 TRIASSASSINDONTDIE
级别选择 ONTHELEVEL
回复体力 LAMEYANKEEDONTFEED
冻结敌人 DONTFARTONOSCAR
显示武器 SHOWMEMYWEAPONS
支解敌人 INSANEGIBSMODEGOOD
充满杀戮欲望 ANGRYXXXINSANEHOOKER

将升级坚持到底，让软件成为必须！



人以类聚

山东 张钊

我want结交一些喜欢《魔力宝贝》、《疯狂坦克》、《百战天虫》的朋友，希望能和大家共同探讨一下。我的QQ是：188558535。

南京 邓潇

我是《魔力宝贝》的忠实玩家，北京1摩羯座75级的弓箭手，希望通过这个栏目找到和我一样热爱魔力的朋友！我的QQ是172202597，E-mail是Dxnet2008@yahoo.com.cn。

天津 Asianhero

是分享解释正在玩或者曾经玩过Appie的男女老少。我的QQ是26473860，我叫Asianhero，快来水瓶座M我。

助他为乐

北京 王小君

寻找魔法门系列6、7，能够正常运行即可。有知其线索的朋友请发E-mail给我：712@fm365.com。

我的热门软件排行榜

天津 王岩

1. FrontPage
2. HiDownload
3. 抓图圣手HsDX
4. 碟中碟2虚拟光驱
5. Winamp3.0
6. FlashGet
7. 完美卸载
8. 豪杰解霸3000Hero
9. 金山快译
10. KV3000

难道游戏一定要用外挂？

心碎的玩家

我热爱游戏，玩网金开始还乐此不疲，但是到后来无情的外挂毁了这个游戏。随处可见满处飞的人，到处都是外挂，已经没有了公平，没有了秩序……我的心凉了。难道游戏一定要用外挂吗？谁来创造一个公平的游戏环境？

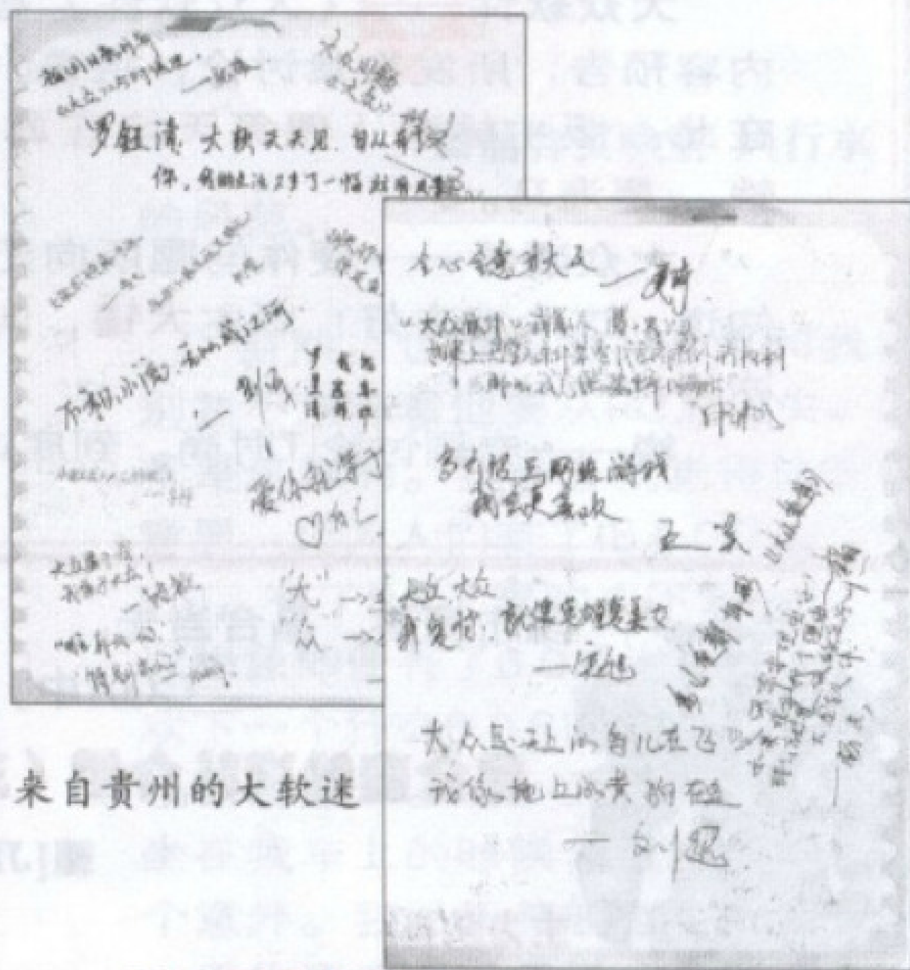
我最喜欢的过场动画

北京 考内留司

我最喜欢的过场动画是《樱花大战4》的结尾动画：米田一基中将来到樱花飞舞的上野公园，一边喝着酒，嘴里一边用他已经苍老的声音哼着一首忧伤的歌：“花的生命是如此的短暂……”来到上野公园的制高点，他眺望着这座华击团的少女们和他甚至曾经牺牲自己的生命才换来的城市的和平景象时，忽然间他好像看见少女们愉快地从他身后跑过，一个个熟悉的身影团聚在大神一郎身边。一会儿，他们谈笑着的身影渐渐消失后，米田慈祥的目光转移开，说道：“生命是短暂的，恋爱吧，少女！趁着红唇尚未褪色之际……”然后他转过头，看见了昔日已经逝去的他的战友，朋友：昌蒲（原指挥官），一马（樱的父亲），真之介（光武设计者），他们互相微笑着。米田最终再次背上酒瓶，说着樱花大战系列最终的告别语：“花有开时，也有谢时……樱花大战，也是如此吧！”最后，他在樱花绚烂的场景中，漫步离开了上野公园。

相信不少樱战迷看到此景时，想着自己曾经的日日夜夜，一定有人流下了感动的眼泪吧！

留言板



来自贵州的大软迷

编程之道

bobol

寂静的虚空里诞生了神秘的东西，这种东西恒久存在，永不消失；它是所有程序的根源所在，我不知道怎么形容它，姑且称它为编程之道。

如果道是完美的，那么操作系统就是完美的；如果操作系统是完美的，那么编译器就是完美的；如果编译器是完美的，那么应用程序就是完美的。所以用户心满意足，整个世界因此和谐。

编程之道去如黄鹤来如晨风。

道生机器语言，机器语言生汇编器。

汇编器生编译器，最后产生上万种高级语言。

不论多么的微不足道，每种语言都有它自己的目的，每种语言都表达了软件的阴阳两极。每种语言都各得其道，但是尽量不要用COBOL语言。

道之初，带来了空间和时间。所以，空间和时间是编程的阴阳两极。

不懂编程之道的程序员常常把空间和时间消耗殆尽，得道的程序员则总是有足够的空间和时间去完成编程任务。

否则会是什么样子呢？

超级大师图灵曾梦见自己是一台机器，醒后他这样回忆：“我不知道是图灵梦见自己变成机器，还是机器梦见自己变成图灵。”

联想电脑的主机箱

Mickey

某乡政府购买电脑，一个年轻人负责给他们送去。因为乡村的路况很差，有个电脑的机箱被颠到了车外，车到了乡政府才发现。

年轻人赶紧回去找。路上碰到一个老大娘，他就问：“大娘，你有没有在路边看到一个铁盒子，银色的，大概这么这么大，背后有一些孔，里面装的是一些奇怪的铁板子？”

老大娘听了说：“你说的那怪东西我没有见过，不过联想电脑的主机箱倒是捡到了一个！”



插图 宋洋

随便聊聊吧

大众软件社区——晶合后院（CLUB.POPSOFT.COM.CN）欢迎你！在后院，你会遇到志趣相投的朋友，与大软编辑零距离接触！



晶合后院面面观

晶合后院是《大众软件》的官方社区，是为《大众软件》的读者们建立在网上的家。欢迎大家常来常往。

后院的讨论版计有——

综合内容区　主题讨论区

大众软件——《大众软件》官方论坛，大软内容预告，所发文章讨论，狙击小编老编，统统在此。版主林晓（偶每天均在此处出没），阿轶，墨海马。

大众硬件——硬件问题所向无敌。地球人都知道，这个地方好！版主大锤，向前一瞟，蓝色冰峰。

锐——专题讨论IT时尚。到底这个IT时尚是什么东东，留意版规通告。版主真！新新人类，零下32度。

大众游戏——游戏是一种不能拒绝的生活方式。版主与冰相伴，霖风，若苗秀言，恐惧之王。

星速抢答——菜鸟问，高手答，经典问题将收录于杂志的部分栏目。但要注意置顶帖“问题解决之道”！版主皮卡丘110，quary。



阻击魔兽，晶合当先。

CGA中，再展雄风。

晶合魔兽战队介绍（三）

■[JH] Alvin_ORCer

主力队员

[JH]LJ-SUN

现年18岁，广东人，昵称：风，QQ：119664637。主打ORC，是战队的ORC高手之一。比赛中主打2V2。不是他打1V1不行，而是他打2V2很会配合别人和各个种族的打法，就算从来没和他配合过也能打到使对方认为你们有着莫大的默契。亚洲等级18级。

[JH]PhiLi

现年21岁，广西人，昵称：PhiLi仔，QQ：6893695。主打种族ORC和UD。现在努力打亚洲的排名，技术突飞猛进，是战队的主力之一。

[JH]Alvin_ORCer

贵州人，战队队长，QQ：55571467。主打ORC。主要是打魔兽时间比较早，所以才在战队站住了脚，成了战队第一ORC（感谢女友徐颉支持）。

关于晶合魔兽战队的情况就介绍到这里。战队比赛组队员名单还是暂时的，因为自《大众软件》公布招新消息后，高手纷纷要求加入本队，以至考官由于无法休息而休克……要加入战队的人请找考官[JH]bigheadfish和[JH]Redsnow，只有通过他们的考试才可进入。我们的理想是让战队进入全国前三甲，让晶合游戏联盟成为国内知名的顶级游戏战队联盟。

感谢热爱魔兽的朋友对后院、战队和大软的支持，谢谢你们！



晶合后院的群众生活

综合内容区　主题讨论区

命令与征服——即时战略爱好者的乐园。版主暴风电！，阿恰。

网络争锋——网游天下！版主小恭2010，SQPKYO，skypig。

游戏纵横谈——游戏文化集散地。版主晚风过长街，服。

动静瞬间——只欢迎体育运动爱好者。版主四喜丸子，胖佩，mimi。

风云三国——三国游戏大荟萃。版主岛津义弘，黑田官兵卫，风子狐。

RPG接触——RPG是什么不用解释吧？这里版主tr，迪马，蓝猫儿。

人间五十年——日本历史游戏及相关内容的讨论区。小众化话题，广告词优秀：“我如朝露降人间。”版主秀吉，中崎峻，河姆渡。

情描淡写——情感文学，去以前准备一块手帕。版主赤神子，漪雯，李冰泪。

小说原创——每个人都会有冲动的时刻，想写一部小说。版主冰莹朦胧，清凉。

音乐人生——把耳朵叫醒。版主旧杰，大菜包子，火星果冻。

日韩风情——邻国的缤纷世界。版主愤青，四木。

闲聊小吧——随便聊聊吧，灌水者乐园。版主尔康，lundy，柳寒。

晶合网校——欢迎一切与校园相关的话题。版主布丁啦，我是单欣。

网站制作与程序设计——版如其名，不过菜鸟们进来最好先看再说话。版主狂人，欧阳雯文，梧桐客。

反恐精英——T还是CT？版主吉尔菲艾斯，近藤诚，周萌。

后院联盟论坛——晶合联盟的大本营。版主紫雪儿，新杰，中崎峻。

许多年以前的JetCar

■晶合实验室 风行水

许多年以后，我有一个名字叫FlashGet，在大软2003年第14期TOPTEN中排名第5。任何一个软件都可能上榜，只要他真正了解什么是因特网。我有一个兄弟很喜欢蚂蚁，所以人们也叫他NetAnts，而且很多年后还是这样叫他，在同样的榜上他排名第16。16是个很好的数字，但终究没有5好，当然这不是说数字越小就越好。比如他只可以开5个线程，而我可以开到10甚至无限个，真正的因特网总是在满足那些无限的未满足的愿望。

在我出道的时候，我认识了一个人，他的名字叫OICQ，刚开始的时候我总以为网络会让人的硬盘很满，没有想到它还会让人看到自己的心很空。OICQ这个名字听起来好像觉得他是从西方来的，其实他是地道的中原人。看人看得多了就知道每个人的奋斗都很不容易，当他和我越来越合作的时候，有一天他突然很沮丧。一个人沮丧有很多原因，所以我已经习惯于在别人沮丧的时候保持沉默，这样我才能记住他沮丧的真正原因。最后他自己开口说他要被改名，所以他后来叫QQ。其实名字改不改都无所谓，只要排名第1就可以了，因此多年以后当我和他谈起那天的那件事，他说我最大的毛病就是记性太好，就像我和他一起喝这杯年月的酒而我却偷偷洒了一样，我一直都记着只放一个广告条，而他已经有了越来越多的形式。当我向他提起这一点的时候，他说他很熟悉呢，不过已经忘记了，因为多彩的时候就很容易觉得当初的单纯只是一种意象。好在我现在还天天载着他，知道他将来会怎样。如果一个人已经忘记了过去，他唯一能做的就是把握将来。

最近的日子我还多了一个朋友叫MSN Messenger，他和OICQ似乎是前世的宿敌，一见面就会吵架。这也许是多年后的排行榜上他们隔得很远，一个第1、一个第20的原因。我也许是老了，有的时候不大分得清他们，有时干脆就觉得他们是一个人，因为很多时候其他类似的软件都只红了一阵子，只有他俩总是存在，而且一个比另一个更像是系统自带的软件。最关键的是，他们共同完成着在人心里填满空虚的任务，我分不清谁比谁更不同。……第2次要说OICQ很不容易了，陪我走过了这么多年。我扮演的是用于下载别人的角色，扮演久了看着人来人往就会觉得有宿命感。如果你不能体会我的感觉，只要想象一下，我有一天突然发现几乎见不到总是乐呵呵的WinZip的沧桑感。当然现在的WinRAR很好，他曾经和我讲，不管你觉得生命是宿命的还是人定胜天，也不管你觉得是个悲剧还是出喜剧，最重要的是你要有蓬勃的生命力。是的，多年后的他站在第9位的样子很有阿甘的风范。

当然，也有的朋友如果和我告别并不意味着他要从PC上消失，IE就是这样的。我一直就觉得他很有意思，因为人们有了IE 4.0就去下载5.0，有了5.0又喜欢去下载5.5，可以想象即便有了6.0或许人们还会喜欢下一个什么6.0 SP1之类的。当然也会有意外，有一天IE和往日一样坐在我车上的时候，我就想到了这个意外。我开玩笑般地对他说：有一天你再没有对手了，再没有升级的动力时，你还会习惯坐我左边的这个位置么？他笑而不答。这个世界上忌妒你的人是不会愿意回答你的问题的，但我还以为，有一种人不忌妒你却也不愿意回答你的问题，因为他太骄傲，就像一个帝国皇室的公子。

你已经看出来我是在模仿王家卫，可能是我下载《东邪西毒》的次数太多了。不管是AVI，还是RM、RMVB，唯一相同的是，经常会有RealONE、RealPlayer抑或金山影霸一同被下载……你可以想象，那台PC上为了维护系统或许还会有Windows优化大师、超级兔子这样的软件，或许还有……总之许多年以前当我FlashGet还是JetCar，在他无聊之际排列组合时，里面已经有了一个结果，恰好就是现在的这张排行榜。

流行软件编辑推荐榜

名称	推荐理由
Editplus 2.1	网页代码编辑者必备。
WebZip 5.0	在家花钱浏览文字类网站必备工具。
龙帝引擎	IP、公交信息、手机归属地……诸多查询集于一身。http://service.longtear.com/Engine/download.htm
WinRAR 3.20	用WinRAR压缩BMP文件可以获取最大的满足感……
VOS	最奢侈而又廉价的游戏音乐享受。http://www.onlinedown.net/vos.htm

热门软件排行榜TOP20

SOFTWARE





经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	9.0Beta
ACDSee	5.0
Winamp	3.0
豪杰超级解霸	3000

TOPTEN手机投票启事

轻松投票选择软件 赢取每月精彩奖品

为方便广大读者投票，省却买邮票、信封以及寄信的麻烦，TOPTEN“热门软件排行榜”自本期开始设立手机短消息投票。参加投票的软件见读者调查表背面，如果要给没有编码的软件投票，请直接输入软件名字。

短消息格式为：TP（空格）选择的软件代码。

发送特服号136066050即可。

手机投票费用为每条短消息1元。我们将从每期投票者中抽取幸运者，为幸运投票者准备的礼物包括闪存、游戏点卡、游戏玩偶等。如需更多精彩服务，请发送0到1630。

2003年6月幸运读者

特等奖：价值400元的联志音箱1套

四川省 徐凤春

幸运奖：《金山毒霸》2003年金版

河北 陈刚　山东 郑雷
重庆 段宇　云南 林伟
辽宁 张程　湖北 吴翔
江苏 刘懿博　安徽 刘洋
甘肃 陈金

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
腾讯QQ	2003 Beta1	1	1051	○	深圳腾讯计算机系统公司
金山游侠	V	2	819	○	金山公司
金山毒霸	V	3	810	○	金山公司
Windows优化大师	5.4Build602	4	627	○	鲁锦
WinRAR	3.2	5	622	↑	Eugene Roshal
网际快车FlashGet	1.40	6	495	○	JetCar软件工作室
IE	6.0	7	411	↑	Microsoft
金山快译	2003	8	408	↓	金山公司
RealPlayer	9.0	9	295	↑	RealNetworks
瑞星杀毒软件	2003	10	286	↓	北京瑞星公司
金山影霸	2003	11	277	↓	金山公司
虚拟光驱	7.11	12	234	↓	东石软件公司
金山词霸	2003	13	204	↑	金山公司
Flash	MX	14	184	↓	Macromedia
超级兔子魔法设置	5.36	15	180	↓	蔡旋
Photoshop	7.1	16	158	○	Adobe Systems Ncorporated
NetAnts	1.25	17	137	↓	洪以容
Windows Media Player	9.0	18	132	↑	Microsoft
Office XP	2002	19	129	↓	Microsoft
MSN Messenger	6.0 Beta	20	112	↑	Microsoft

本榜所列软件版本号截止于2003年6月25日。本期网选选票截止时间为2003年6月25日（网选地址为http://topten.popsoft.com.cn/topsoft/default.htm）。

名次	软件名称	下载次数
1	FlashGet（JetCar）网际快车中文版1.40	40 757
2	腾讯QQ2000C Build 1230b稳定版	38 362
3	WinRAR官方中文版3.2	27 002
4	腾讯QQ2003简体中文预览版Preview4	18 348
5	腾讯QQ2003 Beta1	17 734
6	RealONE Player Golden 2.0 Build 6.0.11.853	17 080
7	MSN Messenger Beta中文版6.0.0263	16 984
8	RealPlayer 8.0 Basic中文版6.0.9.584	15 791
9	紫光拼音输入法正式版3.0.0.3045	14 322
10	NetAnts（网络蚂蚁）	13 448

该榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

DELL™

一机多能耐，全家乐开怀

不要小看这部戴尔™DIMENSION™2350，它开动起来，就是全家的欢乐特快，采用强劲的英特尔®奔腾®4处理器，性能功夫超一流，同时打开多个软件运行不在话下，同时玩游戏，下载MP3，上网浏览，编辑文档运行速度也不会减低，跑得快，当然就更快乐，快来体验吧！

广告有效期：7月10日至7月31日
精彩促销请致询戴尔销售人员
广告产品及优惠仅限个人用户



(以上图片仅供参考)
液晶显示器须另加费用

5周年 戴尔品质 始终如一

全球知名的电脑供应商戴尔，以独特的直销模式，5年来始终如一地致力于为中国消费者提供优秀的产品与服务。

- 消除了中间商环节，戴尔产品性价比更高
- 可定制服务，可让您灵活自由的按需配置自己的电脑
- 遍布全国的1606个电话服务网点，我们的服务及时又全面

值此5周年之际，我们感谢您对戴尔的关注愿为您创造更精彩的数字生活。

超值方式体验英特尔®奔腾®4处理器

戴尔™"速马"™系列450D

- 英特尔®奔腾®4处理器2.0GHz
- 17英寸彩色显示器(16.0"v.i.s.)
- 40GB¹硬盘
- 128MB DDR SDRAM内存
- 48倍速最大CD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器
- 英特尔®Extreme 3D显卡
- 集成声卡
- Altec Lansing® ADA215立体声音箱
- 10/100M Ethernet网卡
- 56K调制解调器
- 鼠标及键盘
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- Norton Anti-Virus 2003
- 1年送修

E-VALUE 配置代码: J240605-8921016

- 另加RMB98元，即可升级至17英寸纯平彩色显示器
- 另加RMB1456元，即可升级至15英寸液晶显示器

人民币 5,638

高扩展性 超值价格

戴尔™ DIMENSION™ 2350

- 英特尔®奔腾®4处理器2.4GHz
- 17英寸纯平彩色显示器(16.0"v.i.s.)
- 40GB¹ Ultra ATA(7200RPM)硬盘
- 256MB(1X256) DDR SDRAM内存
- 16倍速最大DVD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器
- 集成英特尔®Extreme 3D显卡
- 集成声卡
- Altec Lansing® ADA215立体声音箱
- 集成网卡
- 光电鼠标及多媒体键盘
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- Norton Anti-Virus 2003
- 1年内有限保修*

E-VALUE 配置代码: J240607X-8921016

- 另加RMB329元，即可升级至60GB¹硬盘
- 另加RMB1358元，即可升级至15英寸液晶显示器
- 另加RMB3353元，即可升级至17英寸UltraSharp液晶显示器

人民币 6,469

卓越表现 精明选择

全新戴尔™ DIMENSION™ 4600

- 英特尔®奔腾®4处理器2.26GHz
- 支持DDR技术的英特尔®865PE 芯片组
- 17英寸纯平彩色显示器(16.0"v.i.s.)
- 40GB¹ Ultra ATA(7200RPM)硬盘
- 256MB(2X128) 333MHz 双通道DDR SDRAM内存
- 48倍速最大CD-ROM
- 64MB DDR nVidia® GeForce4™ MX w/TV-out显卡
- 5.1声道集成声卡
- 集成网卡
- 鼠标及戴尔™Quietkey®键盘
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- Norton Anti-Virus 2003
- 1年内有限保修*

E-VALUE 配置代码: J240707Z-8921016

- 另加RMB428元，即可升级至80GB¹硬盘
- 另加RMB448元，即可升级至512MB 333MHz DDR SDRAM内存
- 另加RMB399元，即可加装CD-RW

人民币 6,498

卓越表现 精明选择

全新戴尔™ DIMENSION™ 4600

采用超线程(HT)技术

- 含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器2.4GHz
- 支持DDR技术的英特尔®865PE 芯片组
- 17英寸纯平彩色显示器(16.0"v.i.s.)
- 60GB¹ Ultra ATA(7200RPM)硬盘
- 256MB(2X128) 400MHz 双通道DDR SDRAM内存
- 16倍速最大DVD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器
- 64MB DDR nVidia® GeForce4™ MX w/TV-out显卡
- 5.1声道集成声卡
- Altec Lansing® ADA215立体声音箱
- 集成网卡
- 鼠标及戴尔™Quietkey®键盘
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- Norton Anti-Virus 2003
- 1年内有限保修*

E-VALUE 配置代码: J240708-8921016

- 另加RMB398元，即可升级至120GB¹硬盘
- 另加RMB582元，即可升级至512MB 333MHz DDR SDRAM内存
- 另加RMB399元，即可加装CD-RW

人民币 7,738

轻松拥有 卓越表现

全新戴尔™ INSPIRON™5100

- 英特尔®奔腾®4处理器2.4GHz
- 14.1英寸XGA TFT液晶显示屏
- 30GB¹硬盘
- 256MB (2X128) DDR SDRAM内存
- 8倍速最大DVD-ROM
- 16MB ATI Mobility™ Radeon™7500显卡
- Sound Blaster 兼容声卡
- 集成10/100 Fast Ethernet网卡
- 内置调制解调器
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 1年内下1工作日上门服务+1年内全面保护服务

E-VALUE 配置代码: J540711Z-8921016

- 另加RMB397元，即可升级至512MB (2X256)内存
- 另加RMB407元，即可升级至24倍速最大Combo Drive

人民币 11,498

轻薄灵巧 无线上网

全新戴尔™ INSPIRON™ 500M

- 采用英特尔®迅驰™移动计算技术
- 英特尔®奔腾®M处理器1.3GHz
- 英特尔®855GM芯片组
- 英特尔®PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
- 14.1英寸XGA液晶显示屏
- 30GB¹ Ultra ATA硬盘
- 256MB PC2100 DDR SDRAM内存
- 8倍速最大DVD-ROM
- 集成英特尔®Extreme 显卡(64MB共享显存)
- Sound Blaster兼容声卡
- 集成10/100M Fast Ethernet网卡
- 内置调制解调器
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 1年内下1工作日上门服务+1年内全面保护服务
- 另加RMB493元，即可升级至512MB (2X256) 内存
- 另加RMB388元，即可升级至24倍速最大Combo Drive

E-VALUE 配置代码: J540712-8921016



英特尔®迅驰®
移动计算技术

人民币 12,188

DELL推荐移动计算机使用 Microsoft® Windows® XP Professional；戴尔个人电脑采用正版 Microsoft® Windows® XP 操作系统；
为了保证品质和服务，请认明 Windows® XP 正版标签；详情请浏览 www.microsoft.com/piracy/howtotell

（声明：以上图片仅供参考。以上价格已包含增值税。）

戴尔3包 优质服务

intel inside pentium 4

免费销售热线：

800-858-2696

DELL™ 戴尔™

www.dell.com.cn 24小时网上亲自订购电脑 广告代码：8921016

价格或配置若有浮动，恕不另行通知，实际价格请致电戴尔销售代表查询。
北京、上海、广州、深圳、南京、苏州、无锡、杭州收取最低运费，其他地区酌加。

个人用户请于周一至周五7:30-18:30，周六9:00-17:00，拨打戴尔中国免费销售热线(订购时请向我们的销售代表咨询详情)。未开通800地区或使用移动电话请拨打收费电话0592-8181881

ei传奇3

恶魔的幻影

The Evil's Illusion



www.mir3.com.cn

全新沙巴克·诺玛攻城战

WWW.MIR3.COM.CN

【追求勇猛的人会选择强大】

【追随血统的人会寻求证据】

【求道之人会找寻造化】

【无欲无求的人会追求真理…】

【当日月在天间交叉之时】

【汇聚在一起的四股强大力量】

【会唤醒被遗忘王国的钥匙】


光通娱乐
OPTIC ENTERTAINMENT



客服咨询热线：021-54279000

欲知游戏详情，请上网查询：ts.online-game.com.c

妙语大征集

由同名漫画所改编而成的RPG经典大作『吞食天地』，经过了游龙在线一年多的精心策划，跨越单机版与网络游戏间的障碍，终于让『吞食天地ONLINE』在今年暑期于网络游戏平台上登场！

『吞食天地ONLINE』一款全新的网络游戏，**我们迫切地需要一句让人印象深刻的宣传语**。现在只要你写下你认为最好的宣传语，就将拥有获奖的机会！

活动时间：

即日起--7月25日止（以邮戳为准）

参与办法：

写下你认为最好的『吞食天地ONLINE』的宣传语。例如：“创意十足，唤起十年前的记忆……” 将你认为最好的创意及右下角的活动截角，寄到：北京上地信息路19号商服中心321室妙语大征集活动小组收。邮编：100085

奖品设置：

级大奖	一名	奖金3000元 吞食天地ONLINE客户端一个 一年免费游戏时间
国奖	十名	奖金500元 吞食天地ONLINE客户端一个
运抽奖	一百名	吞食天地ONLINE客户端一个

不一样的历史 不一样的三国
建构前所未有的吞食世界！



全新的捕捉系统 全新的武将培养梦想中的三国人物与您一同闯天下！



善用风火水地”心”的五大属性团结力量大，同心协力救三国！



赚钱无难事 到处都有宝
草丛里、马路上，处处是宝箱有钱才能当大爷！







三千元等你拿哦

吞食天地 ONLINE

倾吞天地 冒险无限

戏设定资料一切以当时游戏内容为主，此资料仅供参考！

请剪下寄回

我要参加吞食
妙语活动

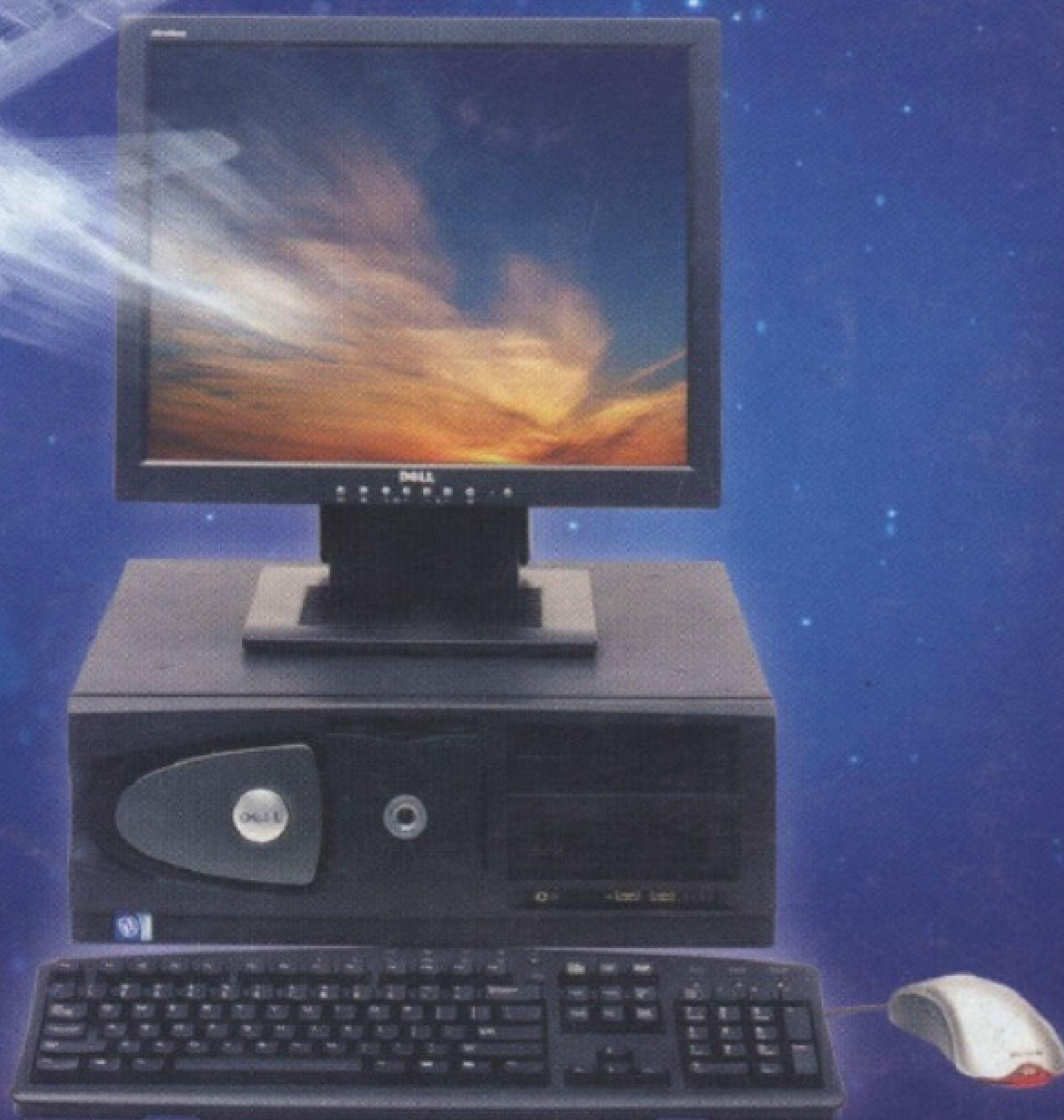
游龙在线 www.online-game.com.cn  智冠电子 www.soft-world.com.cn

DELL™



用科技造梦，全新Precision™ 360工作站特别为游戏动画设计师等专业用户设计，是三维动画制作的理想机型，更强劲可扩展的超级性能，专业的图形处理能力，让灵感精妙绝伦的呈现，令想象力拥有更大发挥空间。除了三维动画，更支持数码内容创作(DCC)、计算机辅助设计(CAD)、地理信息系统(GIS)、AEC、CAE、MCAD等行业应用,支持64MB、128MB多款显卡，出类拔萃的专业性能，加上平易近人的价格，优秀工作站的强大动力，轻松为你创造出令人叹为观止的数码作品。

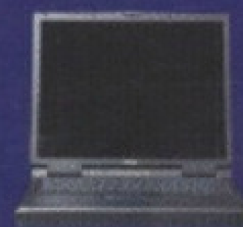
纯平和液晶显示器需另加费用 产品图片仅供参考
广告有效期6月30日-7月5日



全新上市

Dell Precision™
360工作站
标准配置价 人民币 9,588





Precision™ 360 工作站

- 支持533MHz前端系统总线 英特尔® 奔腾® 4处理器2.26GHz
- 256MB(2x128) Non-ECC DDR333 SDRAM内存
- 40GB¹ Ultra ATA100硬盘
- 64MB nVidia Quadro 4 280NVS显卡
- 48X/24X/48X CD-RW
- 3.5英寸软盘驱动器/集成16位声卡
- 集成千兆位网卡
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- Logitech® Optical USB鼠标
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 3年内有限保修 (3年内下1工作日上门服务)

此价格不包含显示器

标准配置价 人民币 9,588

E-VALUE 配置代码：J620711

Precision™ 450 工作站

- 支持533MHz前端系统总线的 英特尔® 至强® 处理器2.4GHz
- 512MB(2x256) PC2100 ECC Dual Channel DDR266 SDRAM内存
- 40GB¹ Ultra ATA100硬盘
- 3.5英寸1.44MB软盘驱动器
- 集成千兆位以太网卡
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 集成16位声卡
- 64MB ATI Fire GL E1显卡
- 48X/24X/48X CD-RW
- Microsoft® 智能鼠标
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 3年内有限保修 (3年内下1工作日上门服务)

此价格不包含显示器

标准配置价 人民币 12,999

E-VALUE 配置代码：J620722

Precision™ 650 工作站

- 支持533MHz前端系统总线 英特尔® 至强® 处理器2.66GHz
- 1GB(4X256) PC2100 ECC Dual Channel DDR 266 SDRAM内存
- 36GB¹ U320 SCSI硬盘
- 64MB ATI Fire GL E1显卡
- 48X/24X/48X CD-RW
- 3.5英寸软盘驱动器
- 集成16位声卡
- 集成千兆位以太网卡
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- Microsoft® 智能鼠标
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 集成Ultra 320 SCSI with RAID 0 控制器
- 3年内有限保修 (3年内下1工作日上门服务)

此价格不包含显示器

标准配置价 人民币 16,999

E-VALUE 配置代码：J620728

Precision™ M50移动工作站

- 移动式英特尔® 奔腾® 4处理器2.0GHz-M
- 512MB(2X256) PC2100 DDR 266 SDRAM内存
- 40GB¹ Ultra ATA100硬盘
- 15英寸Dell UltraSharp™ Enhanced UXGA TFT显示屏
- 64MB nVidia Quadro4 700 GoGL显卡
- 8倍速最大DVD-ROM和24倍速CD-RW(内置)
- 3.5英寸软盘驱动器
- 集成Sound Blaster兼容声卡
- 集成3Com 10/100 以太网卡
- 集成56K V.92 capable调制解调器
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 集成IEEE 1394端口
- 集成立体声音箱和麦克风
- Dell DualPoint 定位装置(触摸屏和定位杆)
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 20,999

E-VALUE 配置代码：J620721

北京、上海、广州、深圳、南京、苏州、无锡、杭州收取最低运费，其他地区的加

intel inside pentium 4

免费订购咨询(欢迎中小企业来电索取精美产品手册)　广告代码：8101044

800-858-2029

www.dell.com.cn　24小时上网订购享受更多优惠



Dell推荐企业使用Microsoft® Windows® XP Professional

戴尔商用PC采用正版Microsoft® Windows® 操作系统，为了保证品质和服务，请认明Windows® XP正版标签，详情请浏览：www.microsoft.com/piracy/howtotell

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN